**GANHE 2 PS2** Nesta edição você tem o dobro de chances de ganhar um PlayStation 2. São dois consoles de prêmio. Basta ser criativo DETALHES NA PÁGINA 4

WWW.EUROPANET.COM.BR

# 1475

## DICAS & TRUQUES

Ano 3 – Nº 36 Brasil R$ 4,90 Portugal 500$00

playstation®

Dicas & Truques para

DETONADO EXCLUSIVO

## Metal Gear Solid 2 PS2

★ Atalhos das fases ★ Táticas para vencer os chefões ★ Estratégias de combate ★ Roteiro para entender a história ★ Fotos de cada trecho

### E MAIS 2 DETONADOS

## PS1 Harry Potter

Supere seus inimigos e bruxos sem nenhuma dificuldade. Aqui, todas as manhas e dicas para terminar o jogo

## Guilty Gear X

PS2 Em primeira mão! Golpes e movimentos mortais secretos de todos os 16 lutadores do jogo

## Winning Eleven Hacker

Veja o Winning Eleven não autorizado, com descrições em português, que traz até os principais clubes paulistas

## Dicas inéditas

**Para PS1:** ● FIFA 2002 ● Nascar 2002 ● Tony Hawk's 3 ● Tales Of Destiny 2

**Para PS2:** ● Soul Reaver 2 ● FIFA 2002

**Metal Gear Solid 2**
O melhor jogo de ação da história do videogame, totalmente debulhado
Veja na página 20

9 771516 626008 36
ISSN 1516-6260
EDITORA 15 ANOS EUROPA

Nutrimental

# Nutrinho agora vem com Game Boy.

Certificado de Autorização CAIXA: 6-732/2001

**Beber Nutrinho nunca foi tão divertido. Agora, além de mais sabor, você concorre a 50 "Game Boy Advance". Envie o código de barras de 5 (cinco) embalagens de Nutrinho (em pó ou tetra-pak) para a caixa postal 171, São José dos Pinhais/PR - CEP: 83005-370, juntamente com a resposta à pergunta: "Qual é o refresco do canudinho?". Não esqueça: coloque no envelope o seu endereço completo. Participe e boa sorte!**

PROMOÇÃO NUTRINHO SABOR

GAME BOY ADVANCE

**CAC: 0800 41 7648 • www.nutrinho.com.br**

Dicas & Truques para PlayStation
EDITORA 15 ANOS EUROPA
Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz

**Redação**
**Diretor Editorial:** Roberto Araújo
**Redator-chefe:** Luiz Siqueira
**Editora-assistente:** Christiane Fenyö
**Redator:** Julio Wecchi
**Chefe de Arte:** Welby Dantas
**Assistentes de Arte:** Wilson Jr. e Roberto Cardinale
**Revisão de Texto:** Letícia Bueno
**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb.10.766
**Colaboraram nesta edição:** César Cavelagna, Edson Yamaguti e Marcio Fernando de Lima

**Euroimagem:** Valerio Romahn
**Internet:** Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master) e César Cavelagna (Webdesigner)

**Diretor Operacional:** Abílio P. Cunha

**Marketing:** Flávia Pinheiro
**Propaganda:** Ivan Volpe

**Publicidade São Paulo**
**Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado**
**Gerente de Produto:** Maurício Dias (r. 5093)
**Executivos de Negócios:** Angela Taddeo (r. 5092) e Elisangela Xavier (r. 5091)
**Publicidade Outras Praças**
**Brasília** (0xx61) 242-9590 - New Business
**Paraná** (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
**Rio de Janeiro** (0xx21) 2507-8541 - Leopoldo Amorim
**Rio G. do Sul** (0xx51) 3233-1587 - Rose Isoppo
**Santa Catarina** (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

**Publicidade EUA e Canadá: Global Media**
Fone 001 (650) 306-0880; Fax: 001 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção**
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás, Joelma R. Dantas e Marcelo Diniz

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marilia Ribeiro

**Atendimento ao Assinante**
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Supervisora); Fabiana Lopes (Coordenadora); Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Ivania Marques; Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne; Renata Kurosaki e Ronie de Souza

**Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.**
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa**
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

**Pela Internet** www.europanet.com.br
**E-mail** atendimento@europanet.com.br

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil**
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

**Impressão:** W Roth – Revista produzida sem o uso de fotolitos pelo processo
de Pré-impressão Digital – Tel: (0xx11) 6436-3005

**ANER – Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

# Índice

6 CARTAS
8 NEWSTATION
12 PREVIEW
16 STREET FIGHTER
20 METAL GEAR 2
32 FIFA 2002
36 HARRY POTTER
NASCAR 2002 42
TALES OF DESTINY 2 44
SOUL REAVER 2 46
SUPERTESTE 48
ACESSÓRIOS 50
DICAS & GAMESHARK 51
GUILTY GEAR X

Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

EDITORA 15 ANOS EUROPA
**CORRESPONDÊNCIA**
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento – (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação – (0xx11) 3038-5086
e-mail:
playstation@europanet.com.br

Publicidade – (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

**Visite nosso site: www.europanet.com.br**

## Resultado da Promoção Anterior

### Promoção O Senhor dos Anéis

A promoção da edição número 34 teve a participação de 6721 leitores de todo o Brasil. Na Promoção 1, três leitores foram escolhidos e premiados por terem feito uma frase dizendo o que faria se encontrasse um anel mágico que lhe desse superpodereres. Na segunda promoção, com o desenho mostrando os magos e guerreiros dos games, três leitores foram premiados em cada categoria. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Wilson Júnior, Welby Dantas, Edson Yamaguti, Ivan Volpe, Alexandre Dias e Alexandre de Mello Carvalho.

### Categoria até 12 anos

**1º lugar**

**Felipe Augusto Nunes da Silva**
**São Paulo/SP**
**Prêmio:** Uma assinatura de seis meses da Revista Dicas & Truques para PlayStation e o filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

**2º - Denise Martins dos Santos**
**Hortolândia/SP**
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

**3º - Jessika Morais de Souza - Guarujá/SP**
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

### Categoria acima de 12 anos

**1º lugar**

**Roger Moreira Gonçalves**
**São José dos Pinhais/PR**
**Prêmio:** Uma assinatura de seis meses da Revista Dicas & Truques para PlayStation e o filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

**2º - Ulisses Tozoni Vieira - Rio de Janeiro/RJ**
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

**3º - Cláudia Godoi Moreira - Osasco/SP**
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

### FRASES

**O QUE VOCÊ FARIA SE ENCONTRASSE UMA ANEL MÁGICO QUE LHE DESSE SUPERPODERES?**

**1º - Lucas M. Carvalho - Belo Horizonte/MG**
**Frase:** Faria o Harry Potter virar gari com aquela vassoura.
**Prêmio:** Um console PlayStation 2 americano com o filme "O Senhor dos Anéis"

**2º - Natália Pedrani de Souza - Tupã/SP**
**Frase:** Faria minha mãe crescer mais, daí ela alcançaria a TV.
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis"

**3º - João Paulo Bogmar de Oliveira - Penápolis/SP**
**Frase:** Tiraria a cidade de Silent Hill 2 do apagão.
**Prêmio:** O filme "O Senhor dos Anéis"

# PlaySt
# em d

## Promoção 1

**Mande uma frase criativa dizendo o que você faria para ganhar um PlayStation 2 se fosse um herói dos videogames. A frase mais original e criativa será premiada com o superconsole.**

**1º lugar**

**Um console PlayStation 2 americano com um controle original**

## Leia o Regulamento da Promoção

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de fevereiro de 2002 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 10 palavras dizendo o que você faria para ganhar um PlayStation 2 se fosse um herói dos videogames.

4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase. É permitido tirar fotocópias (xerox) do cupom. As frases sem cupons serão automaticamente desclassificadas da promoção.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.

# tation 2
# ose dupla

## Promoção 2

**Faça um envelope criativo usando personagens do seu jogo preferido. O envelope mais original irá ganhar um PlayStation 2. Não há limite de idade. Se desejar, você pode mandar seu envelope personalizado protegido por outro envelope.**

**2º lugar**

**Um console PlayStation 2 americano com um controle original**

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

9 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 38, que estará nas bancas no dia 5 de março de 2002. Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

10 - É permitido enviar mais de um cupom no mesmo envelope. Mande quantos cupons você quiser e boa sorte! O envio do cupom para a Editora Europa implica na concordância com os termos deste regulamento.

**Promoção 2**

Envie este cupom até 5 de fevereiro de 2002, junto com um desenho criativo com o agente Snake, do jogo Metal Gear Solid 2, do PlayStation 2.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: (  ) _____ Fax: (  ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____

**Promoção 1**

Preencha e envie este cupom até 5 de fevereiro de 2002

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: (  ) _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

O que você faria para ganhar um PS2 se fosse um herói dos games? (até 10 palavras)

_____

_____

_____

# Fala Galera!

**Não fique mais travado naquela fase cabeluda. Relaxe e envie a sua "treta" para a nossa redação, pois resolvemos qualquer problema**

## Cadê o anel?

Na edição 30 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, vocês publicaram o detonado de Alone In The Dark: The New Nightmare. Eu não entendi a parte do anel. Como faço para conseguí-lo?

**Rosivaldo Alves dos Santos**
**São Paulo/SP**

■ Você deve estar jogando com Edward. Em primeiro lugar, siga sempre o caminho de sangue. Para enxergar as marcas no chão, combine a lanterna com a lente azul. Quando você encontrar a capela, suba a rampa (lado direito) e observe o símbolo que está numa pedra. Continue sempre em frente e aproxime-se da grade. Aguarde as animações e receba o anel de Aline. Para mais detalhes, continue consultando o detonado da revista e preste atenção nos detalhes.

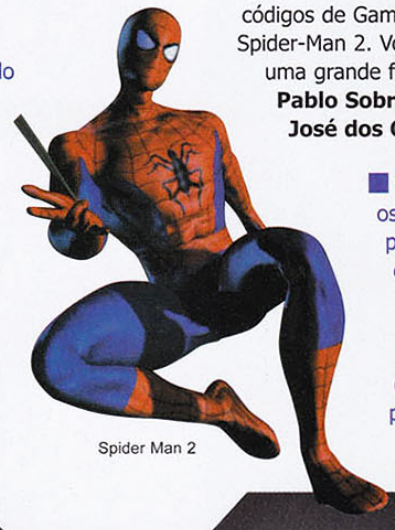
## Códigos de aranha

Fala galera! Estou precisando dos códigos de GameShark para o jogo Spider-Man 2. Vocês podem me dar uma grande forcinha?

**Pablo Sobreiro de Avila - São José dos Campos/SP**

■ Sem problemas! Confira os códigos mais quentes para Spider-Man 2 e detone o game sem grandes dificuldades (GS 3,5 ou superior)

**Energia ilimitada**
(não funciona no primeiro estágio)
301db7f60064
**Fases liberadas**
300c1fd80001
**Galeria de itens**
50000a020000
800b31fcffff



Spider Man 2

## Fantasminha camarada

Eu não peço, eu imploro. Eu preciso dos códigos de GameShark para o jogo Casper, pois não consigo passar a primeira tela.

**Paola C. Viana dos Reis - São Paulo/SP**

■ Você sabe que pode contar com a nossa redação e por isso não precisa implorar por códigos de GameShark. Divirta-se! (GS 3,2 ou superior)

**Chave de aço**
8007ea280001
**Energia ilimitada**
8007f02c0064
801fbd800064

Casper



# mural

Emerson Barbosa
Fernandopolis – SP

Thiago Zotto do Nascimento
São Paulo – SP

Viviane Machado Ferreira
Brasília – DF

Felipe Andrés Cofrê Giannelloni
Porto Alegre – RS

Francisco Alexandre Luiz Batista
Ubatuba – SP

# mural

Viviane machado Ferreira
Brasília – DF

Alexandre Domingues Cardoso
Curitiba – PR

André Amaral Ramos
Diadema – SP

Israel Altanazio Veras Junior
São Paulo – SP

## Primeira missão de Lara

Estou com dificuldades em Tomb Raider Chronicles. Não consigo passar a primeira fase, a Streets Of Rome. O que eu faço quando encontro o sino dourado?
**Fernando de Oliveira - São Bento do Sul/SC**

■ É fácil. Quando você encontrar o sino, atire nele com o revólver (use a mira), suba a plataforma à esquerda e ative o outro brasão. Depois, volte, entre na porta central, vire à esquerda e ative o interruptor. Gire o pombo, pegue a outra entrada e ande pendurado no canto da parede para escapar da armadilha. Para conferir mais informações sobre a quinta versão de Tomb Raider, consulte o detonado que publicamos na edição 24 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

## Parasite Eve 2

Estou na pior e não sei mais o que fazer. Por favor, publiquem os códigos de GameShark para o game Parasite Eve 2, versão européia. Os truques da versão americana não funcionam. Valeu!
**Rodrigo Kenji F. da Silva São Paulo/SP**

■ Seus problemas acabaram. Coloque estes truques (GS 3,4 ou superior) em seu GameShark e acabe como todos os inimigos do game.
**HP máximo**
8007488803e7
8007488a03e7
**MP máximo**
8007488c03e7
8007488e03e7

Parasite Eve 2

## Código do cofre

Alguém me ajude! Estou precisando do password do computador que está no "Laboratory Level B2 Shelter" de Parasite Eve 2. Eu já tentei de tudo...
**Sandro Bonqapoli Porto Alegre/RS**

■ No computador, digite a seguinte senha: **A3EILM2S2Y**. Depois disso, confira as animações e escolha a opção "Visitor program". Não tem segredo. Para mais detalhes sobre este game, confira o roteiro exclusivo que publicamos na edição 33 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

Final Fantasy 9

## Final Fantasy 9

Olá! Preciso dos códigos de GameShark para Final Fantasy 9, versão americana. Principalmente o de todos os itens. Obrigado!
**Guilherme Marques - Juiz de Fora/MG**

■ Com estes códigos, fica mais fácil detonar FF9. Para rodar os truques, você precisará usá-los num GameShark 3,4 ou superior. Vai na fé!
**Todos os itens**
5000ff020001
8008b7c46301
**Gil no máximo**
8008b7b0e0ff
8008b7b205f5

## Combate mortal

Existe algum truque que permita escolher os lutadores secretos, como Chameleon, no jogo Mortal Kombat Trilogy?
**Luiz Antonio G. da Silva - Piedade/SP**

■ Sim, existe um código para jogar com Chameleon. Na tela de seleção de personagens, escolha qualquer ninja homem (exceto Sub-Zero) e segure os botões ← + ■ + ▲ + R2/L2 + R1/L1 até a luta começar. Chameleon entra em cena automaticamente e é excelente contra o computador.

## Fale com a gente

**Mande suas dúvidas e desenhos para:**
**Revista Dicas e Truques para PlayStation**
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
**e-mail:** playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. **Visite nosso site na Internet:**
www.europanet.com.br/playstation

# News

**Confira as notícias mais quentes do mundo PlayStation e fique por dentro de todas as novidades que estão rolando no mercado de games**

# Winning Eleven
## Modificado por hackers

*As bandeiras são as mesmas, porém os times foram trocados*

*Todos os times paulistas têm as escalações dos respectivos clubes*

Apareceu mais um jogo modificado por hackers. Depois do Winning Eleven Brasileiro (você conferiu a reportagem na edição 28 da Revista Dicas & Truques para PlayStation), outro título da produtora Konami foi alterado sem nenhuma autorização. Desta vez, o ESPN MLS Game Night, a versão americana de Winning Eleven, trouxe times adaptados, novos campeonatos, uniformes nacionais e descrições em português (somente no menu principal). Batizado de Winning Eleven 2002: Campeonato Paulista, o título apresenta os 12 clubes mais famosos do campeonato paulista, como São Paulo, Corinthians, Palmeiras, Santos, São Caetano e outros. O detalhe é que na tela de seleção de times, as bandeiras são as mesmas da versão original, com os clubes americanos. A única diferença ficou no nome dos times que aparecem no instante que você seleciona uma bandeira.

Além disso, você confere todos os nomes dos jogadores reais. Porém, as escalações não estão atualizadas e trazem os atletas da temporada do início do ano passado. São dois campeonatos diferentes que você encontra na tela principal: "Cup Brasil" e "C. Paulista". O primeiro simula o campeonato brasileiro, mas não traz os times dos outros estados. Somente os 12 clubes paulistas e mais 53 seleções internacionais estão presentes. Já o segundo modo, tem só os clubes do campeonato paulista. O resto é a mesma coisa, como no jogo original.

O que mais chamou a atenção na ousadia dos hackers que fizeram estas modificações são as informações que estão na tela do menu inicial. Você confere a seguinte descrição: "Este CD foi copiado e revisado pela equipe Ratos do Deserto Cybergaucho, Nader, LNCSTATION, Interteriment, Jamanta ...." Isto deixa claro que o game foi alterado por hackers brasileiros.

É importante lembrar que este game foi modificado sem nenhum acordo com a produtora Konami. E ainda, os CDs que este jogo é gravado têm baixa qualidade e podem danificar o seu PS1.

# Station

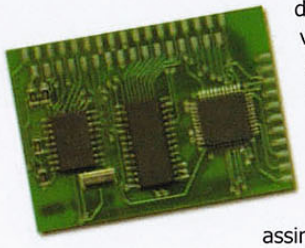
## TimeSplitters 2

A Eidos acabou de divulgar a sua nova cartada. A produtora começou a trabalhar no segundo episódio de TimeSplitters que será exclusivo para PS2. Assim como no título anterior, TimeSplitters 2 vai misturar as jogabilidades de Unreal Tournament e Quake 2. Isto significa que você enfrentará dezenas de inimigos numa grande arena e finalizar várias missões suicidas. Tudo com perspectiva em primeira pessoa e muito realismo.

Uma das novidades de TimeSplitters 2 será o novo visual. A equipe que está desenvolvendo, a Free Radicals, vai colocar mais detalhes nos cenários e personagens. E ainda, você poderá jogar com mais sete gamemaníacos ao mesmo tempo, basta ter dois TVs, dois jogos, dois consoles, dois Multi Taps e oito controles. O game será lançado em breve.

## Desbloqueio sem Boot no PS2

Não demorou muito para aparecer um novo tipo de desbloqueio para o PS2. Depois dos Mod-Chips, S-BOX (também chamado de X-BOX) e outros dispositivos, um novo esquema não autorizado pela Sony já está sendo comercializado na Internet. Desta vez, uma variação do Mod-Chip, chamado NEO 4, promete um esquema inédito: rodar as cópias de jogos sem usar o CD de "boot" (GameShark ou DVD Region X).



Para quem não sabe, estes CDs de inciação têm a função de "enganar" o videogame antes de carregar o CD alternativo. Portanto, o NEO 4, já traz as informações de boot gravadas no chip, fato que dispensa os CDs auxiliares. Além de rodar jogos de versões diferentes (européia e japonesa), o console roda todas as cópias de jogos de diferentes versões e DVDs de qualquer zona. Só o chip custa U$ 90, sem o custo de instalação que requer uma gambiarra com dezenas de fios coloridos.

Mas fique ligado, pois assim como os outros destravamentos, seu videogame poderá apresentar problemas, principalmente no sistema de leitura. Para mais informações, entre no seguinte site da Internet: **www.psxcopy.com**.

## TOP 10 PlayStation

### OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Dragon Warrior VII<br>Enix | * |
| 2 | Final Fantasy IX<br>Square | 1 |
| 3 | Chrono Cross<br>Square | 5 |
| 4 | Final Fantasy VII<br>Square | 2 |
| 5 | Final Fantasy VIII<br>Square | 3 |
| 6 | Final Fantasy Tatics<br>Square | 4 |
| 7 | Metal Gear Solid<br>Konami | * |
| 8 | Tony Hawk's 3<br>Activison | 1 |
| 9 | Harry Potter<br>Eletronic Arts | * |
| 10 | Legend of Dragoon<br>Sony | 7 |

▲ POSIÇÃO ATUAL | * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR | POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

Fonte GameFaqs.com

# O QUE VEM POR AÍ

*Os próximos lançamentos para PS1 e PS2*

| TÍTULO/LANÇAMENTO | CONSOLE | TIPO |
|---|---|---|
| **JANEIRO** | | |
| State of Emergency | PS2 | Ação |
| Deus Ex: The Conspiracy | PS2 | Ação |
| Shifters | PS2 | Ação |
| Shadow Man: 2econd Coming | PS2 | Ação |
| Drakan The Ancients' Gates | PS2 | Aventura |
| The Lost | PS2 | Aventura |
| Star Wars Racer Revenge: Racer 2 | PS2 | Corrida |
| World of Outlaws: Sprint Cars | PS2 | Corrida |
| NBA ShootOut 2002 | PS2 | Esporte |
| Salt Lake City 2002 | PS2 | Esporte |
| ESPN Winter X Games | PS2 | Esporte |
| Snowboarding 2002 | PS2 | Esporte |
| NBA 2K2 | PS2 | Esporte |
| Gitaroo-Man | PS2 | Plataforma |
| Parappa The Rapper 2 | PS2 | Plataforma |
| **FEVEREIRO** | | |
| Barbarians | PS2 | Ação |
| Maximo: Ghosts To Glory | PS2 | Ação |
| Aliens: Colonial Marines | PS2 | Ação |
| AirBlade | PS2 | Ação |
| Medal of Honor Frontline | PS2 | Ação |
| Pac-Man World 2 | PS2 | Ação |
| Star Trek: Shattered Universe | PS2 | Ação |
| No One Lives Forever | PS2 | Ação |
| Monster Jam Maximum Destruction | PS2 | Ação |
| SOCOM: U.S. Navy Seals | PS2 | Ação |
| Blood Omen 2 | PS2 | Aventura |
| Pirates: Legend of Black Kat | PS2 | Aventura |
| Herdy Gerdy | PS2 | Aventura |
| World Tour Soccer 2002 | PS2 | Esporte |
| Commandos 2: Men of Courage | PS2 | Estratégia |
| Mobile Suit Gundam: Zeonic Front | PS2 | Estratégia |
| Virtua Fighter 4 | PS2 | Luta |
| **MARÇO** | | |
| Jurassic Park III: Survival | PS2 | Ação |
| PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn | PS2 | Ação |
| E.T.: Return to the Green Planet | PS2 | Ação |
| Eve of Extinction | PS2 | Ação |
| Tom and Jerry in the Big Brawl | PS2 | Ação |
| Prisoner of War | PS2 | Aventura |
| Test Drive | PS2 | Corrida |
| Space Race | PS2 | Corrida |
| High Heat Major League Baseball 2003 | PS2 | Esporte |
| Ultimate Fighting Championship: Throwdown | PS2 | Luta |
| **MAIO** | | |
| Spider-Man: The Movie | PS2 | Ação |
| **1º SEMESTRE** | | |
| Megaman X6 | PS1 | Ação |
| Fireblade | PS2 | Ação |
| Star Wars Jedi Starfighter | PS2 | Ação |
| Tiny Toons Adventures: Defenders of the Looniverse | PS2 | Ação |
| Hitman | PS2 | Ação |
| Conflict Zone | PS2 | Ação |
| X-Men: Mutant Wars | PS1 | Luta |
| Run Like Hell | PS2 | Aventura |
| The Thing | PS2 | Aventura |
| Stuntman | PS2 | Corrida |
| Knockout Kings 2002 | PS2 | Esporte |
| The Simpsons Skateboarding | PS2 | Esporte |
| Power Pro Tennis | PS2 | Eporte |
| Gravity Games Bike | PS2 | Esporte |
| Legion: Legend of Excalibur | PS2 | Estratégia |

# DVD Final Fantasy

Se você gostou do filme Final Fantasy ou é fã de carteirinha da série de jogos, não poderá deixar de conferir o DVD oficial. Além do DVD que traz o filme e cenas adicionais, um segundo DVD acompanha o pacote com uma série de novidades. Os discos custam cerca de R$40,00 e já estão disponíveis no Brasil. Confira abaixo as principais características dos dois DVDs:

**DISCO 1**
- Filme em formato Widescreen
- Comentários dos diretores e editores
- Trilha sonora com comentários do compositor
- Rascunhos comentados
- Trailers de Cinema

**DVD-ROM**
- Explorando o filme
- Roteiro completo
- Protetor de tela
- Weblink

**DISCO 2**
- Making of
- Erros de gravação
- Abertura alternativa
- Sete arquivos de personagens
- Notas de produção e desenvolvimento

**DVD-ROM**
- Tour virtual pela Square Pictures
- Protetor de Tela
- Weblinks REG.4

*São dois DVDs com informações extras, detalhes de produção e muito mais*

# OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

*Confira abaixo a lista dos dez jogos mais procurados nos Estados Unidos e Japão. É uma excelente dica para quem quer comprar um game alucinante neste começo de ano.*

**1º**

**Metal Gear Solid 2**
**Konami**

| Ranking | Jogo | Produtora |
|---|---|---|
| 2º | Grand Theft Auto 3 | Rockstar |
| 3º | WWF SmackDown! Just Bring It | THQ |
| 4º | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision |
| 5º | Devil May Cry | Capcom |
| 6º | Dynasty Warriors 3 | Koei |
| 7º | Silent Hill 2 | Konami |
| 8º | James Bond 007: Agent Under Fire | Electronic Arts |
| 9º | Gran Turismo 3 A-Spec | Sony |
| 10º | Final Fantasy X | Square |

Fonte GameFaqs.com

# SURPRESA! O PREÇO DO PS2 BAIXOU

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas em dezembro de 2001 e são referentes ao PS2 americano com um controle original sem nenhum jogo incluso ou qualquer outro acessório. Os valores podem variar conforma a cotação do dólar. A Editora Europa não se responsabiliza pelas vendas e produtos oferecidos em cada loja. Caso a sua loja não esteja nesta lista, entre em contato conosco através do telefone (0xx11) 3038-5086 ou pelo e-mail: **playstation@europanet.com.br.**

| Loja | Telefone | Preço (R$) | Loja | Telefone | Preço (R$) |
|---|---|---|---|---|---|
| Nick Game: | (0xx11) 3313-3080 | 1.000,00 | Disk Games | (0xx19) 3242-0541 | 1.249,00 |
| Alpha Games: | (0xx31) 3274-2988 | 1.075,00 | Trop Games: | (0xx19) 3272-4943 | 1.250,00 |
| Time Game: | (0xx11) 6236-1848 | 1.090,00 | JCB Games: | (0xx11) 6192-7163 | 1.300,00* |
| Porão Games: | (0xx15) 282-1813 | 1.099,00 | Alô Games: | (0xx11) 3951-2454 | 1.300,00 |
| Bits Games: | (0xx31) 3271-9537 | 1.100,00 | Wave Games: | (0xx11) 5541- 8066 | 1.350,00* |
| Rock Laser: | (0xx11) 6631-8857 | 1.100,00 | CasCell: | (0xx13) 3361-8383 | 1.350,00 |
| Virtual Games: | (0xx43) 321-7879 | 1.150,00 | Star Presentes: | (0xx11) 3255-3457 | 1.360,00 |
| Dragoon Games: | (0xx11) 3846-4375 | 1.150,00 | Game Over: | (0xx11) 3992-2350 | 1.400,00* |
| Crazy Games: | (0xx11) 578-6353 | 1.175,00 | Play Shop: | (0xx13) 3289-1098 | 1.410,00* |
| Netunia: | (0xx11) 3825-7600 | 1.180,00 | Nika's Games: | (0xx11) 3975-2737 | 1.450,00* |
| World Games: | (0xx15) 234-1584 | 1.199,00 | Video Game Center: | (0xx21) 2567-1818 | 1.478,00 |
| Xtreme Games: | (0xx11) 5052-0513 | 1.199,00 | Super Games Brasília: | (0xx61) 242-9282 | 1.499,00* |
| Planet Games: | (0xx11) 6987-2641 | 1.200,00 | U/Z Games: | (0xx11) 6914-6640 | 1.499,00** |

Os preços estão sujeitos a variação do dólar do dia

* Console modificado ** Três ou 10 vezes sem juros


TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na Grande São Paulo

Peça já a sua previsão de lançamento!

Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A.

PREPRINT

PlayStation 2

CONSULTE !!!

NETUNIA

Escolha a forma de pagto.

AMERICAN EXPRESS VISA

AMEX 6 Vezes VISA 3 Vezes
ou Financiado em até 12 vezes*
* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

TELEVENDAS

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

Fone: (11) 3825 7600 Fax: (11) 3825 7653 Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

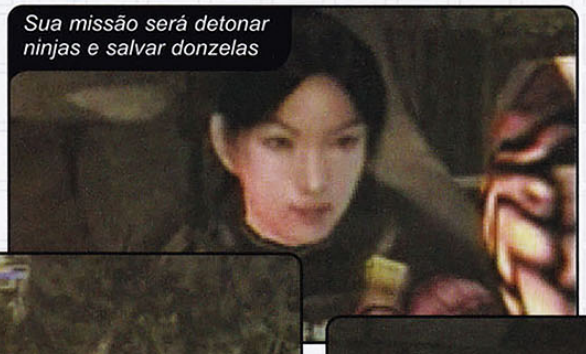
# PREVIEW

**Confira os jogos mais quentes que estão chegando para o PS2. Babe nas imagens exclusivas que conseguimos e nas nossas primeiras impressões**

# Onimusha 2

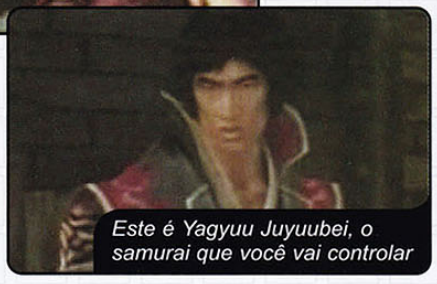
## A Capcom está caprichando. Confira as imagens animais e os detalhes do novo Onimusha

*Este Onimusha irá permitir dois jogadores ao mesmo tempo*



*Sua missão será detonar ninjas e salvar donzelas*

*Veja o visual da praia. Parece uma cena de filme*



*Este é Yagyuu Juyuubei, o samurai que você vai controlar*

*Os golpes serão cheios de luzes e efeitos*

Quando o primeiro episódio de Onimusha foi lançado, o sucesso foi absoluto, principalmente na Terra do Sol Nascente. O game apresentou um samurai com movimentos super-realistas que encarou ninjas e inimigos de todos os tipos. Agora, a Capcom começou a trabalhar na seqüência do game para melhorar ainda mais a jogabilidade e diversão.

Em Onimusha 2, os fatos acontecem no ano 1573, na cidade Nobunaga Ota, 13 anos depois da história do título anterior. Você vai jogar com o novo samurai Yagyuu Juyuubei que deverá salvar os inocentes e acabar com perigosos grupos de ninjas que invadiram a cidade. Yagyuu tem 39 anos e muita experiência em artes marciais. Assim como no título anterior, o nosso herói poderá usar armas e ferramentas essenciais para sua sobrevivência, como faca, zarabatana, corrente, estrela de aço e veneno. E tudo isso poderá rolar com dois jogadores simultâneos na mesma tela. Onimusha 2 está quase finalizado e será lançado neste primeiro semestre.

**Ficha Técnica**

**Produtor:** Capcom

**Previsão de Lançamento:** 1º Semestre - Japão • **Tipo:** Ação/Aventura

**Número de Jogadores:** 2 • **Na Internet:** www.capcom.com

*Plataforma* **PS2**

# Final Fantasy XI

## O RPG mais popular do mundo terá novos personagens e jogabilidade online

O planeta Vana'Diel foi atacado novamente

O visual será digno de um verdadeiro Final Fantasy

Você poderá controlar três heróis, incluindo Hume

Prepare-se para encarar Final Fantasy XI. O décimo primeiro RPG da série já está sendo finalizado e terá uma história bem diferente dos outros títulos. Os fatos acontecerão em torno de Vana'Diel, um planeta que foi atacado há muito tempo por monstros das trevas. Graças aos poderosos cristais que estão neste mundo, os rebeldes conseguiram expulsar as criaturas e trazer a paz novamente. Mas o perigo ainda não terminou, pois os inimigos voltaram e, desta vez, eles estão mais poderosos. Para vencê-los, você irá controlar três heróis: Hume, Tarutaru e Elven. Cada um com características e habilidades diferentes. E para aumentar a diversão, você poderá jogá-lo online, com adversários de qualquer parte do mundo. O título estréia neste segundo semestre.

**Ficha Técnica**

**Produtor:** Square

**Previsão de Lançamento:** 2º Semestre - Japão • **Tipo:** RPG

**Número de Jogadores:** Não definido • **Na Internet:** www.square.com

Plataforma **PS2**

# World Tour Soccer 2002

## O novo futebol da Sony terá centenas de times e visual surpreendente

Os gráficos estão parecidos com os de FIFA 2002

O título terá mais de 300 seleções e clubes diferentes

O Winning Eleven e FIFA que se cuidem. Vem aí um novo futebol do PS2 que vai colocar muita lenha na disputa digital do esporte mais popular do Brasil. Desta vez, a Sony resolveu trabalhar num jogo de futebol bem diferente do que já vimos. World Tour Soccer 2002 terá mais de 300 times de cada canto do mundo. Além das seleções internacionais, você vai conferir os melhores clubes do planeta, a maioria do Brasil, França, Alemanha, Inglaterra e Itália.

E ainda, alguns times internacionais terão escalações clássicas, como a seleção brasileira de 1970, que impressionou o Mundo e até hoje arranca suspiros de muita gente. Isto significa que você poderá jogar contra as melhores seleções e clubes do mundo, sem qualquer restrição de grupo. E claro que para aumentar a diversão, os jogadores estão sendo produzidos com movimentos realistas e gingas clássicas como bicicleta, chapéu, giro de 360 e outros. O game está previsto para fevereiro.

**Ficha Técnica**

**Produtor:** Sony

**Previsão de Lançamento:** Fevereiro - Estados Unidos • **Tipo:** Esporte

**Número de Jogadores:** 4 • **Na Internet:** www.scea.com

Plataforma **PS2**

# Maximo: Ghosts to Glory

## Ajude Maximo a salvar a sua esposa nesta nova e radical aventura medieval

Alguns inimigos serão enormes e cheios de surpresas

Maximo terá que matar todos os inimigos e salvar a sua amada

O visual será detalhado e muito colorido

Um dos jogos mais esperados do mundo. Maximo: Ghosts to Glory vai chamar a atenção de muita gente, principalmente aqueles que gostam de uma boa aventura com muita ação.

No game, você vai controlar Maximo, um bravo guerreiro que luta a favor do bem. Depois de uma longa viagem, o herói voltou para o seu reino e encontrou todos os habitantes mortos.

Mais tarde ele descobre que sua esposa estava viva e foi forçada a casar-se com Archille, o conselheiro traidor de Maximo. Portanto, sua missão é acabar com todos os inimigos do exército de Archille e salvar dezenas de inocentes. Para isso, nosso herói terá 40 habilidades diferentes e várias armas. Tudo isto com gráficos detalhados e bastante realismo. O game será lançado em fevereiro no Japão.

**Ficha Técnica**

**Produtor:** Capcom

**Previsão de Lançamento:** Fevereiro - Estados Unidos • **Tipo:** Aventura

**Número de Jogadores:** 1 • **Na Internet:** www.capcom.com

Plataforma **PS2**

# Star Wars Jedi Starfighter

## Controle as naves oficiais do segundo episódio de Star Wars

As animações entre as fases irão arrasar

Algumas missões serão perigosas e suicidas

Isto não é uma animação, são os gráficos do game

Os fãs dos jogos Start Wars já podem comemorar. A LucasArts já está trabalhando na seqüência de Star Wars: Starfighter, jogo lançado no ano passado para PS2. Star Wars Jedi Starfighter terá 15 fases, cenários ainda mais detalhados e uma bateria de missões suicidas que você deverá enfrentar. Tudo inspirado no filme Star Wars Episode 2, que será exibido em breve nos cinemas americanos.

Para detonar as missões, você controlará o jedi Adi Gallia, um dos heróis de Jedi Power Battles, título do PS1. Conforme o seu desempenho, outros jedis entram em cena para você assumir. Durante todo o game, você vai pilotar uma das naves do filme e deverá encarar centenas de inimigos. Star Wars Jedi Starfighter estréia neste primeiro semestre nos Estados Unidos.

**Ficha Técnica**

**Produtor:** LucasArts

**Previsão de Lançamento:** 1º Semestre - Estados Unidos • **Tipo:** Ação

**Número de Jogadores:** 2 • **Na Internet:** www.lucasarts.com

Plataforma **PS2**

# PlayStation 2
## é na CAMARA GAMES

**A Camara Games tem consoles, jogos (PlayStation 2) e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.**

**Enviamos para todo o Brasil**

**Rua 25 de Março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822**

# Street Fight Especial

**Saiba todos os detalhes da série Street Fighter e fique por dentro de como a saga começou**

## A EVOLUÇÃO DA SÉRIE

Desde o lançamento do sucesso de Street Fighter 2, surgiram várias versões diferentes, algumas com mudanças simples no visual e outras com fortes modificações na jogabilidade. Saiba os principais detalhes sobre todos estes estilos:

**Turbo** – Uma versão acelerada de Street Fighter 2, Street Fighter Champion Edition e outros. O turbo aumentou a velocidade do jogo inteiro, inclusive os golpes especiais e figurantes dos cenários (ficou meio estranho). Na versão do Super Nintendo, por exemplo, o usuário pode escolher a velocidade desejada.

**Hyper Fighting** – A Capcom melhorou os cenários do game e incorporou novos golpes em todos os personagens. Isto deixou os lutadores mais equilibrados. O que mais chamou a atenção foi a nova "bolinha" do Blanka e magia da Chun Li.

**Super** – Além dos chefões da versão Champion Edition, foi possível escolher mais quatro novos lutadores e usar os golpes inéditos da versão Hyper Fighting. E ainda, aumentar a velocidade do game. A série Super apresentou pela primeira vez, o poderoso lutador Akuma (Gouki).

**Alpha** – Além dos gráficos mais detalhados, os lutadores receberam mais quadros nas animações e cenários. E ainda, Ruy e Ken ficaram diferentes entre si, com golpes bem particulares, como Shoryukens e magias. Em 1995, o PS1 recebeu a primeira versão Zero, a Alpha do Japão.

**EX** – No embalo dos arcades de luta em 3D, como Virtual Fighter, da Sega, a Capcom produziu uma série batizada de "EX" desenvolvida com gráficos poligonais. Todos os games foram desastrosos, exceto a versão do PS2 que foi lançada no ano passado que surpreendeu os fanáticos pela série com um dos melhores visuais.

*Alguns títulos apresentam golpes especiais bem exagerados*

*Ryu e Ken são os lutadores mais populares de Street Fighter*

*Street Fighter 2 foi o responsável por todos os outros games do estilo*

*A versão Alpha 3 é considerada a melhor de toda a série*

**Por Julio Wecchi**

No início da era arcade não existiam jogos ousados de luta, somente títulos que permitiam socos e chutes repetitivos. Os games eram legais, porém não apresentavam variações de golpes e tinham péssima jogabilidade, como o clássico Yie Ar Kung, da Konami, que foi lançado há mais de 16 anos. Por isso, o número de gamemaníacos e fãs de pancadaria virtual era restrito e somente os fanáticos encaravam estes games. Mas tudo mudou quando Street Fighter 2 foi lançado ao mercado, pois nenhum game de pancadaria apresentou jogabilidade de alto nível e grande variedade de golpes como ele. Além disso, foi tanta a febre no ano de seu lançamento, que mesmo as pessoas que não gostavam de luta foram atraídas pela nova jogabilidade.

## A explosão da luta virtual

Mas o sucesso de Street Fighter não veio por acaso. A Capcom, a criadora do game, estudou minuciosamente os jogos que já estavam no mercado antes de trabalhar num projeto próprio. E isto aconteceu alguns anos antes do lançamento da primeira versão, em meados de 1985. Dois anos depois, o primeiro Street Fighter chegou aos arcades e não impressionou muito. O título era muito simples e estava restrito por causa das limitações tecnológicas da época. Ele tinha poucos personagens e golpes e não era nenhuma novidade.

Na época, os programadores da Capcom, liderados por Yoshiki Okamoto, tinham muita dificuldade de produzir um game que reconhecesse rapidamente os diferentes comandos de um joystick. O resultado disto eram falhas constantes de golpes que não saiam no momento desejado e outros bugs. Era uma batalha contra os botões e nervos.

Mais tarde, a equipe da Capcom

## OS MELHORES JOGOS

Destacamos as quatro versões mais animais e que apresentam a melhor jogabilidade entre todos os títulos da série Street Fighter. Confira os detalhes de cada jogo.

**Street Fighter Alpha 3 -** Este jogo é considerado por muitos gamemaníacos o melhor título da série Street Fighter. Ele traz todos os lutadores dos títulos anteriores e alguns personagens inéditos. Além disso, novos modos de combate entraram em cena para aumentar a emoção da pancadaria.

**Super Street Fighter 2 X -** Ainda com gráficos menos detalhados e lutadores com aparência mais velha, esta versão permite escolher 16 personagens diferentes. Os lutadores tem menos golpes do que os personagens da série Alpha, porém neste game é mais difícil apelar contra o adversário.

**Street Fighter EX3** – É a única versão "EX" que não desapontou, muito pelo contrário. Ela é exclusiva do PS2 e trouxe uma jogabilidade diferente e combates no estilo Tag, na qual você pode chamar um segundo lutador para o combate. O visual é em 3D e muito rico em detalhes. Alguns personagens exclusivos apareceram aqui.

**Capcom Vs. SNK 2 -** O jogo mais recente de pancadaria. Ele misturou os lutadores da Capcom, a maioria é da série Street Fighter, com os guerreiros da produtora SNK. O título tem jogabilidade um pouco parecida com a da série Alpha. Além disso, é o único que traz seis Grooves (golpes especiais e seqüências) diferentes para cada lutador. É muito animal!

*Este monstro verde é o Blanka, o "lutador" brasileiro de Street Fighter*

desenvolveu uma placa especial para arcade, chamada CPS. Foi uma variação do sistema utilizado em Final Fight, jogo de pancadaria na qual os heróis devem encarar centenas de bandidões que surgem nas ruas da cidade. Esta placa permitiu com que os programadores pudessem desenvolver um game mais rápido, com maior capacidade e o principal: respostas rápidas para joysticks complexos.

Em março de 1991, a Capcom lança o segundo Street Fighter usando o novo sistema. Na verdade, Street Fighter 2 não era exatamente a seqüência do primeiro, pois trouxe uma jogabilidade totalmente nova. Somente a estrutura de energia e alguns detalhes foram aproveitados do anterior. Neste lançamento, os controles ficaram precisos e reconheciam frações de

## AS VERSÕES E VARIAÇÕES DE STREET FIGHTER

Confira a tabela com o principais jogos de Street Fighter que foram lançados ao mercado de games. Repare que o PlayStation é o segundo da lista que tem mais títulos. O console da Sony só perde para os Arcades.

| Título | Console(s)/Plataforma(s) |
|---|---|
| Capcom Vs. SNK | Arcade, Dreamcast, Dreamcast |
| Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter | PS1, Arcade, Saturn |
| Marvel Vs. Capcom | PS1, Arcade, Dreamcast |
| Marvel Vs. Capcom EX Edition | PS1 |
| Marvel Vs. Capcom 2 | Arcade, Dreamcast |
| Street Fighter | Arcade, Turbo CD |
| Street Fighter Alpha | PS1, Arcade, PC, Saturn |
| Street Fighter Alpha 2 | PS1, Arcade, PC, Saturn |
| Street Fighter Alpha 2 Gold | PS1, Arcade |
| Street Fighter Alpha 3 | PS1, Arcade, Dreamcast, Saturn |
| Street Fighter EX | Arcade |
| Street Fighter EX Plus | PS1, Arcade |
| Street Fighter EX 2 | Arcade |
| Street Fighter EX 2 Plus | PS1, Arcade |
| Street Fighter EX 3 | PS2 |
| Street Fighter 2 | PS1, Arcade, GameBoy, SNES, Master System |

### O SUPERFIASCO

*O game foi um fracasso total e distorceu a divertida jogabilidade*

Entre todos os títulos, Street Fighter: The Movie foi o que mais decepcionou. Ele distorceu completamente o estilo e jogabilidade da série Street Fighter. O game foi inspirado no filme de mesmo nome que também foi um desastre nas bilheterias dos cinemas. Nele, você controla os próprios atores que se movimentam como robôs e não apresentam a variedade de golpes dos outros títulos. Fuja deste game!

segundos, apertos duplos de botões e outros recursos. Além disso, o game trouxe gráficos caprichados e oito lutadores diferentes para escolher, cada um com movimentos e golpes personalizados.

## Jogabilidade inédita

Tudo isto foi o suficiente para explodir no mercado de games, foi a sensação que liderou o mercado de jogos de luta durante vários anos. O interessante é que inicialmente o game só estava disponível nos arcades e não tinha nenhuma versão para os consoles domésticos da época como o Super Nintendo (o Super Famicom japonês) e o Mega Drive. Por causa disso, as casas e lojas de jogos eletrônicos viviam lotadas de gamemaníacos.

O título fez tanto sucesso que se tornou inspiração para os jogos que saíram alguns meses depois, como Fatal Fury, da SNK, e Mortal Kombat, da Midway. Ambos traziam ingredientes semelhantes na jogabilidade como poderes especiais, personagens variados e movimentação bastante parecida.

Confira os quadros ao lado e fique por dentro das versões, variações e os melhores Street Fighters que foram lançados no mundo dos games.

### STREET FIGHTER MEXIDO

Enquanto Street Fighter 2 fazia sucesso nos arcades, um grupo de hackers desenvolveu uma versão alternativa de Street Fighter para o NES, o Nintendinho de 8 bit. Batizado de Street Fighter 3, o jogo trouxe oito lutadores e golpes muito simples. Por causa da limitação do console, os lutadores ficaram muito pequenos (um pouco maiores do que o Mario Bros) e não agradou nem um pouco. Fuja desta título também.

*Os hackers adaptaram uma versão de Street Fighter no NES*

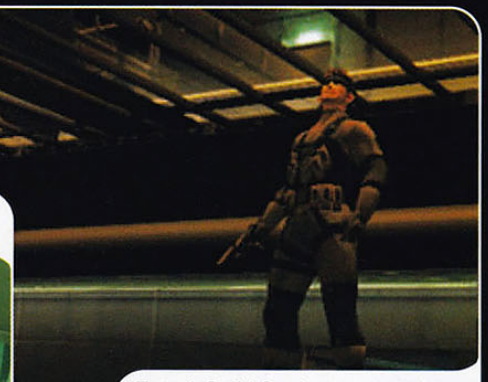
| | |
|---|---|
| Street Fighter 2 Champion Edition | Arcade, Mega Drive, TurboGrafx 16 |
| Street Fighter 2 Dash | Arcade |
| Street Fighter 2 Hyper Fighting | PS1, Arcade, SNES |
| Street Fighter 2 Rainbow Edition | Arcade |
| Street Fighter 2 Turbo | PS1, Arcade, SNES |
| Street Fighter 2010 | Nintendinho |
| Street Fighter 3 | Arcade |
| Street Fighter 3: 3rd Strike | Arcade, Dreamcast |
| Street Fighter 3: 2nd Impact | Arcade, Dreamcast |
| Street Fighter Collection | PS1, Saturn |
| Street Fighter Collection 2 | PS1 |
| Street Fighter Zero | PS1, Arcade, Saturn |
| Street Fighter Zero 2 | PS1, Arcade, Saturn |
| Street Fighter Zero 2 Alpha | PS1, Arcade |
| Street Fighter Zero 3 | PS1, Dreamcast, Saturn |
| Street Fighter: The Movie | PS1, Arcade, Saturn |
| Super Street Fighter 2 | Arcade, PC, Mega Drive, SNES |
| Super Street Fighter 2 Turbo | Arcade, PC, Dreamcast, 3DO |
| Super Street Fighter 2 X | Arcade, Dreamcast |
| Super Street Fighter 2 Turbo Revival | GameBoy Advance |
| Super Street Fighter 2 X Revival | GameBoy Advance |
| X-Men Vs. Street Fighter | PS1, Arcade, Saturn |

# Metal Gear So
## Sons Of Liberty

**Detonamos com exclusividade o melhor título de ação em terceira pessoa do PS2**

Detonado

*O visual do game é muito realista e impressiona*



*Este é Solid Snake, um agente especial clonado em laboratório*

**Texto: Julio Wecchi**
**Detonado: Marcio Fernando de Lima**

Imagine um jogo com visual detalhado, história envolvente, trilha sonora de cinema e o melhor de tudo: uma jogabilidade incomparável. Metal GearSolid 2: Sons Of Liberty traz todos estes ingredientes e muitas outras surpresas. Esta versão exclusiva do PS2 tem centenas de animações de alta resolução e muita interatividade com cenários e objetos. Só mesmo colocando a mão na massa para perceber que este título trouxe avanços inéditos na jogabilidade e realismo. É animal!

### Controles

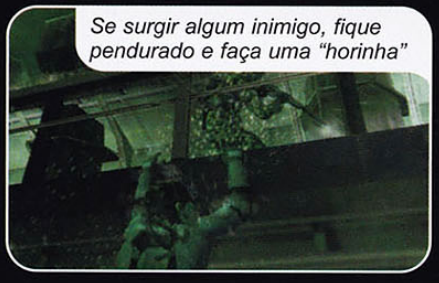
✖ . . . . . Abaixar e rastejar/Golpe estrela
● . . . . . Golpes ninjas
■ . . . . Atirar/Enforcar e carregar inimigos
▲ . . . . . Ação
R1 . . . . . Visão em primeira pessoa
R2 . . . . . Seleção de armas
L1 . . . . . .
L2 . . . . . Seleção de itens
Select
Start. . . . . Pausar

### ARMAS PRINCIPAIS

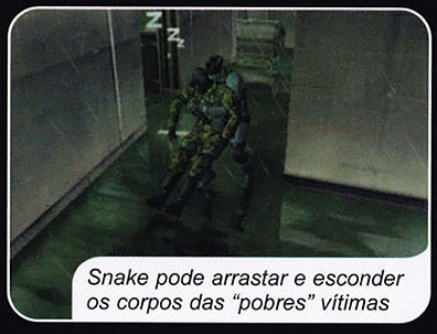
Saiba os detalhes das principais armas que você encontra no game.
**M9** – É a arma inicial, uma pistola carregada com tranqüilizantes no lugar das balas. Use esta pistola principalmente nos lugares que exigem silêncio absoluto.
**USP** – Você recebe esta arma quando detona o primeiro chefe. Ela é excelente para detonar os inimigos mais fortes.
**SOCOM** – Esta arma dispara vários tiros consecutivos e aceita a conexão de um silenciador.
**AKS-74U** – Use este rifle somente quando o seu herói tiver que se disfarçar com o uniforme dos inimigos.
**M4** – Metralhadora de boa potência, ideal para fuzilar vários inimigos com ou sem escudos.
**PSG1** – Um tipo de rifle sniper. Uma ótima opção para matar inimigos e desativar explosivos.
**STIGER MISSILE** – Um tipo de lançador de mísseis teleguiados. Ideal para os chefões.

# lid 2

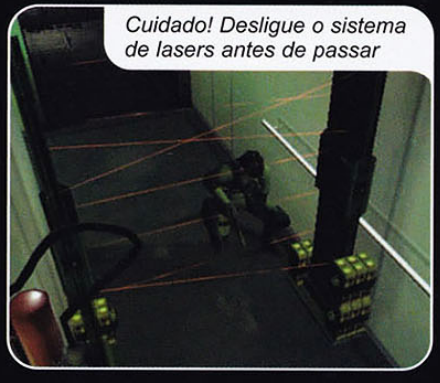
Os soldados rivais usam armas e equipamentos de ponta



Se surgir algum inimigo, fique pendurado e faça uma "horinha"



Snake pode arrastar e esconder os corpos das "pobres" vítimas



Cuidado! Desligue o sistema de lasers antes de passar

## Tática de espionagem

Assim como no primeiro título, você controla o poderoso Solid Snake, um supersoldado que foi criado em laboratório para encarar as missões mais perigosas que você pode imaginar. Ele foi clonado por uma instituição secreta do governo que tinha o objetivo de criar um soldado ideal. Além deste agente, você controla também Raiden, um outro herói que tem características muito parecidas com as de Snake.

A história do jogo é exatamente a continuação de Metal Gear Solid, jogo lançado para PS1. Neste primeiro game, Snake destruiu um grupo terrorista que desenvolveu uma perigosa arma nuclear, chamada Metal Gear. Trata-se de um veículo gigante que tinha a forma de um robô e poderosas bombas nucleares. Além dos terroristas, o superagente eliminou todos os vestígios de Metal Gear.

Neste novo jogo, a equipe de Snake descobre que uma organização secreta do governo dos Estados Unidos desenvolveu uma nova arma nuclear com poder de destruição ainda maior. Chamado Metal Gear Ray, este novo robô é uma ameaça para o nosso planeta e não deve cair em mãos erradas.

Logo no início do game, Snake entra secretamente num navio militar que leva uma unidade do novo Metal Gear. A sua missão é tirar algumas fotos do armamento e apresentar este perigoso projeto ao Mundo. O detalhe é que poucos minutos depois que Snake invadiu a embarcação, surge um grupo terrorista russo que pretende roubar o Metal Gear Ray. E ainda, Revolver Ocelot, o principal inimigo de Snake, também aparece no navio para aumentar ainda mais a tensão.

Agora, confira os quadros e debulhe o game usando o nosso roteiro exclusivo que separamos para você. Temos certeza que "Snake" vai precisar dele.

### DICAS INICIAIS

Antes de acompanhar o nosso roteiro exclusivo, confira estas dicas importantíssimas:
**1** – Logo no início do game, acompanhe as cenas iniciais, pois elas ensinam os comandos básicos do agente Snake.
**2** – Economize munição. Use a mira especial e atire na cabeça dos inimigos para detoná-los rapidamente.
**3** – Use somente o cigarro ("cigarretes") quando você quiser aumentar a força de seu personagem. Lembre-se que apesar deste incremento na força, Snake perde uma boa parte de energia.
**4** – Quando acabar sua munição, não se desespere. Fique sem arma alguma e aproxime-se pelas costas do inimigo, solte o botão direcional e aperte ■ para enforcá-los rapidamente.
**5** – Quando estiver correndo (segure o analógico o máximo que puder), aperte ✖ para fazer uma cambalhota.
**6** – Não seja visto pelos guardas que andam pelos cantos e corredores. Se isso acontecer, fuja o mais rápido possível e espere abaixar a poeira.

**RGB6** – Um lança-granadas que acerta vários inimigos jao mesmo tempo. Apesar desta vantagem, esta arma tem alcance limitado.
**REMOTE CONTROL MISSILE** Também chamado de Nikita. Você pode controlar o tiro desta arma.
**CLAYMORE** – Quando você coloca uma destas minas no chão, fique longe e não toque nela.

### ITENS E ACESSÓRIOS

Fique por dentro dos principais objetos que você encontra no game e saiba a função de cada um deles.
RATION - Recarrega energia. Para usá-lo, segure L2 e aperte ●.
**CHAFF GRENADE** – Neutraliza temporariamente os circuitos eletrônicos das câmeras de vídeo.
**SUPPRESSOR** – Silenciador para as armas.
**SENSOR A,B** – Localiza as bombas que estão escondidas.
**BOX** – Uma caixa de papelão que serve para despistar os inimigos. Use-a quando Snake estiver perto de caixas.
**PENTAZEMIN** – Diminui a "tremedeira" do herói quando ele estiver usando rifles com miras telescópicas.
**BANDAGE** – Paralisa o sangramento quando seu personagem estiver ferido.
**DIRECTIONAL MICROPHONE** – Grava conversas e permite a comunicação com reféns.
**THERMAL GOGGLES** – Visão noturna. Serve para ver inimigos ou feixes de lasers em plena escuridão.
**COOLANT SPRAY**– Este spray tem várias funções, como apagar focos de incêndio, desativar bombas, espantar insetos e outras utilidades.

*Fique neste local para surpreender o inimigo*

**1 AFT DECK** – Você começa em um navio, que está carregando o Metal Gear, uma perigosa arma nuclear. Evite que qualquer inimigo veja seu herói ou o alarme será disparado e você poderá ser fuzilado em instantes. No lado esquerdo da parte externa do navio, pegue o "Ration" (serve para carregar a energia) e o "Bandage" (cura ferimentos). Agora, volte para o lado direito, suba a primeira escada e pegue o "Chaff.g" (curto-circuitar as câmeras de vídeo por um determinado período de tempo). Volte e não suba na outra escada ainda. Siga em frente e pegue um "Pentasenim". Volte, suba a outra escada e neutralize o soldado com sua arma. Para isso, segure R2 para ativar a visão em primeira pessoa, segure ■ para mirar e solte o botão para atirar. Esta primeira arma não mata ninguém, só neutraliza os inimigos (eles dormem "tranqüilamente"). Entretanto, você pode matar os inimigos com uma chave de pescoço. Para isso, aproxime-se do soldado (pelas costas), solte os botões direcionais e aperte ■ várias vezes, até matá-lo. Mais adiante, entre pela porta ao lado (segure ▲ até abrir a passagem).

*Após a animação, aproxime-se do soldado e neutralize-o*

*Seja rápido e não desperte a atenção dos outros inimigos*

**2 DECK-B, CREW'S QUARTERS** Siga sempre em frente, observe a animação que mostra a sombra de um soldado e neutralize-o. Continue seguindo pelo corredor e suba a escada.

*Use o "Chaff.g" para curto-circuitar a câmera do corredor*

**3 DECK C, CREW'S QUARTERS** Nesta parte, use o "Chaff.g" nas câmeras de vídeo. Desta forma, seu herói não será visto pela câmera. Passe por ela e pegue mais um "Chaff.g" que está no armário, ao lado da escada. Agora, suba por esta escada para alcançar o outro lado.

*Não entre por esta porta ainda, siga pelo corredor*

**4 DECK-D, CREW'S QUARTERS** Logo de cara, não entre na porta à direita. Siga à esquerda, entre na sala que fica no final do corredor e pegue o "Box 1" (uma caixa de papelão que serve para despistar os inimigos). Volte, não siga em frente, pois existe uma parede de laser e não tem como desativá-la agora. Volte e entre naquela porta do início (à direita). Antes de passar por esta porta, use um "Chaff.g" para distrair a câmera. Na sala, neutralize o soldado e saia pela outra porta do outro lado e suba a escada que dará acesso à cabine.

*Assim que você entrar na cabine, Olga surge em seu caminho*

**5 DECK-E THE BRIDGE** – Após conferir a animação, entre pela porta à esquerda, pois a da direita esta fechada. Fique sempre atento e prepare-se para encarar vários inimigos.

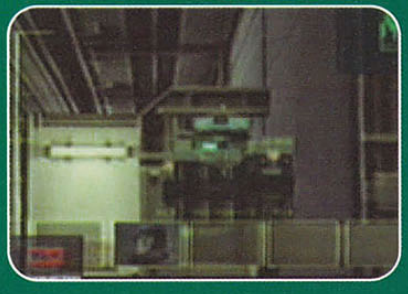
**6 NAVIGATIONAL DECK, PORT WING**
**CHEFE: OLGA GURLOKOVIC**
Aqui você enfrenta o primeiro chefe do jogo: Olga Gurlokovic. A dica para detoná-lá é muito simples. Fique atrás das caixas e atire nela sempre que possível. Quando Olga virar a luz contra você, atire nela para não ofuscar sua visão. Fique esperto com as granadas que ela arremessa contra você. Depois de muita paciência, Olga ficará desmaiada. Pronto, agora você tem uma nova arma, a "USP". Com esta arma, você pode matar os inimigos e desarmar os circuitos de laser das bombas. Agora, não entre na próxima porta. Suba as escadas e escale o mastro do navio. Quando você estiver no topo, pegue o "Therm.g". Com estes óculos, você pode ver os lasers invisíveis. Para desativá-los e liberar passagem, atire numa caixinha que tem uma luz azul. Agora desça a escada, siga à direita e pegue uma outra caixa, a "Wet box". Feito isso, entre pela porta ao lado e volte para o DECK-B, CREW'S.

*Suba no mastro do navio e recolha o "Therm.g"*

**7** **DECK-B CREW'S QUARTERS** Neste lugar, siga à direita e avance sempre em frente. Mate o soldado e entre na única porta à esquerda. Você sairá para o DECK-A.

**8** **DECK-A CREW'S LONGE** Desça as escadas, mate o soldado e siga à direita. Não chame a atenção dos soldados. Feito isso, desça a outra escada.

*Para ver os feixes de laser, use o "Therm.g"*



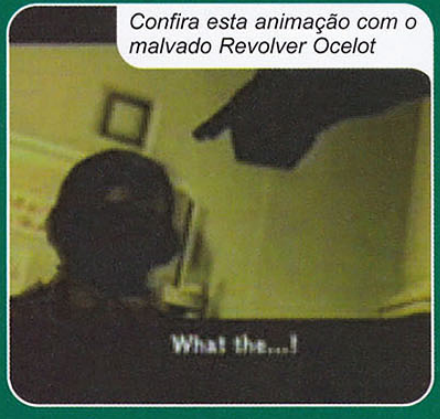
**9** **ENGINE ROOM** – Siga sempre em frente, mate os soldados e quando você entrar pela porta, observe as animações. Mate o soldado e não entre por onde ele acabou de sair, pois Snake sairá no DECK-A. Vá para o outro lado e use os óculos ("Term.g"). Você verá muitos lasers. Use a arma "USP" e atire nas caixas com as luzes azuis para desativar os lasers. Use a câmera fotográfica para poder ver melhor onde estão as caixinhas que desligam os feixes de luz. Tome cuidado para não errar o tiro ou tudo poderá explodir. Após atirar nas três caixas e desarmar os lasers, entre pela porta.

*Atire nas caixas com as luzes azuis para desligar o laser*

**10** **DECK-2 PORT** – Nesta parte, não tem segredo. Siga em frente e recolha todos os itens que encontrar. Mate os guardas e entre pela próxima porta. Seja rápido.

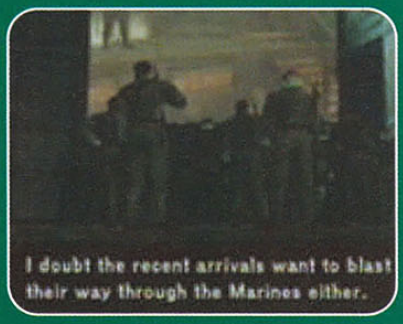
*Siga por este corredor e tome cuidado com os inimigos*

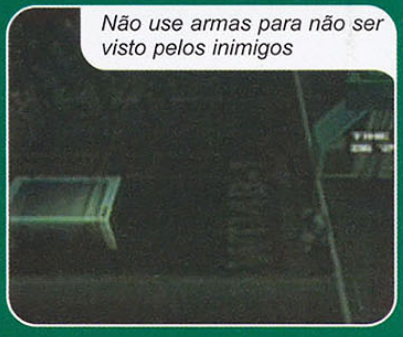
**11** **DECK-2 STARBOARD** – Confira as animações. Elimine todos os soldados e tome cuidado para não ser atingido pelas granadas, pois os explosivos podem acabar rapidamente com você. Feito isso, veja mais uma animação e prepare-se.



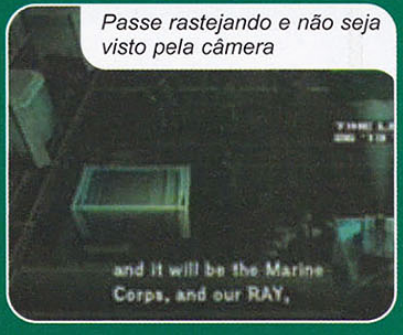

*Confira esta animação com o malvado Revolver Ocelot*

*Fique atrás deste caixote e aguarde as próximas vítimas*



*Não use armas para não ser visto pelos inimigos*

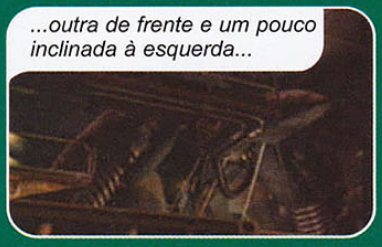



*Passe rastejando e não seja visto pela câmera*

**12** **HOLD N.1** – Siga sempre em frente, desça as escadas e tome muito cuidado para não ser visto por ninguém. Siga à esquerda com muito cuidado e entre na porta que está no canto superior esquerdo.

**13** **HOLD N.2** – Neste lugar, faça o mesmo procedimento da sala anterior e tome cuidado para não ser visto. Siga à direita e mantenha Snake rastejando. Para isso, aperte ✖ e mova os botões direcionais para se movimentar. Mais adiante, entre na porta que está atrás das caixas.

Tire quatro fotografias do robô. Uma de frente...


...outra de frente e um pouco inclinada à esquerda...

... e mais uma do lado inverso a anterior. Seja rápido

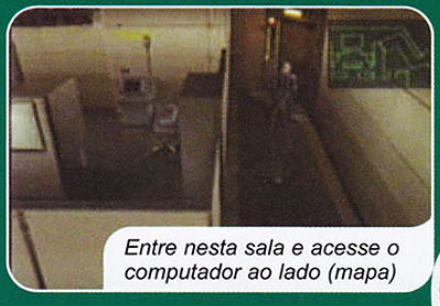
E por último, tire a foto da descrição de Metal Gear

**14 HOLD N.3** – Quando você chegar nesta sala, você verá um computador à direita. Não aproxime-se dele agora. Sua missão é tirar quatro fotos do poderoso Metal Gear Ray: uma de frente, uma dos detalhes técnicos, outra frontal-esquerda e frontal-direita. Fique perto do homem que está filmando, ao lado esquerdo. Tire uma foto do robô. Agora, vá para à esquerda e fique atrás dos soldados, de frente para o robô e tire mais uma fotografia. Continue seguindo à esquerda, fique parado entre os dois containers e tire mais uma foto do robô. Continue à esquerda e tome cuidado com o soldado. No final deste lugar, faça uma outra foto focando a palavra MARINE que está na asa do robô. Agora, vá até o computador e acione-o com ▲. Assim, você vai enviar as quatro fotografias para a sua base secreta. Dica: quando você tirar a foto no ângulo correto, Snake falará: "All Right!". Após fazer todas as fotos, confira as animações e prepare-se para jogar com outro herói chamado Raidem.

**15 STRUT A DEEP SEA DOCK** Siga sempre em frente. Você sairá em uma sala que tem dois soldados caídos no chão. Não dê atenção para eles e acione o computador. Feito isso, os soldados irão se levantar imediatamente. Não economize socos e chutes. Acabe com eles e espere o elevador chegar. Entre e prepare-se.

Observe os pássaros que passam por esta passagem

Siga pela passagem e entre na próxima porta


Entre nesta sala e acesse o computador ao lado (mapa)

**16 STRUT A PUMP FACILITY** Nesta parte, passe pelo buraco das grades (os pássaros indicam o caminho). Rasteje, passe pela porta, desça a escada e veja uma animação que mostra um computador. Mate o soldado que aparece e acione o computador. Computadores como este acionam o mapa e aparecem em várias partes do game. Agora, basta entrar na porta do canto superior direito.

**17 FA CONCTIONG BRIDGE** Tome cuidado para não ser visto pelo robô, o X-Ray, que está voando. Seja rápido, siga em frente e entre na próxima porta. Não marque bobeira nesta parte.

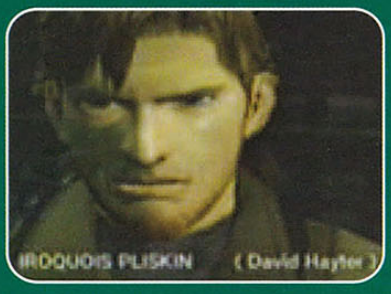
Recolha a arma "M9" neste local e volte para o computador

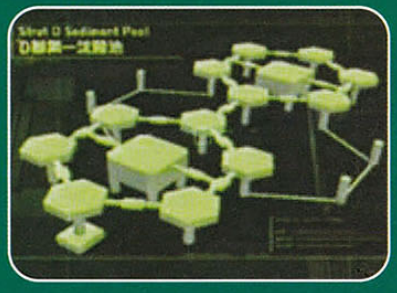
Na sala do computador, abra a outra porta da sala

**18 STRUT F WAREHOUSE** Siga em frente e entre na porta que fica ao lado das caixas e pegue a primeira arma ("M9") . Volte para STRUT-A PUMP FACILT e entre na porta que está no canto superior esquerdo, perto do computador.

**19 AB CONNECTING BRIDGE** Passe por este lugar eliminando todos os soldados que aparecem. Siga sempre em frente para chegar na STRUT-B TRANSFORMER ROOM.

*Este é Vamp, um dos piores inimigos do game*




## 20 STRUT-B TRANSFORMER ROOM

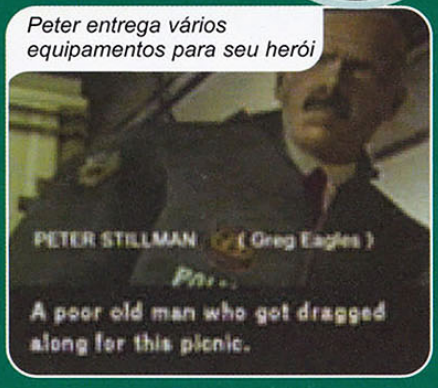
Após as animações, vasculhe os armários e siga em frente. Feito isso, entre na próxima porta.

*Nesta animação, Vamp e sua amiga seqüestram o presidente*

*Recolha mais um "Chaff.g" nesta ponte quebrada*

## 21 BC CONNETING BRIDGE

Veja outra animação de dois inimigos seqüestrando o presidente. Pegue a arma "Chaff.g" que está na ponte quebrada e continue avançando.



*Peter entrega vários equipamentos para seu herói*

*Entre neste banheiro para encontrar a primeira bomba*

## 22 STRUT-C DINING HALL

– Neste local, existem dois banheiros, um feminino (woman) e outro masculino (men). Siga pelo corredor e acompanhe uma animação com o Coronel Petter Stilman. Você recebe os seguintes equipamentos: "Card lv.1" (cartão para abrir as portas do Level 1), "Coolant Spray" (desativa as bombas e apaga fogo) e o "Sensor A" (serve para localizar as bombas). Agora, aperte o botão Start e observe o mapa para não ficar perdido e conferir os locais onde estão as bombas. Volte para o banheiro das mulheres e desative a bomba. O explosivo estará indicado no mapa por uma mancha amarela, desde que você esteja equipado com o detector de bombas ("Sensor A"). A bomba está no teto, acima do espelho. Use o "Coolant Spray" para desativá-la. Volte para o BC CONNCTING BRIDGE e vá para o STRUT-B TRANFORMER.

*Feche este gerador e ache a bomba atrás da porta*

## 23 STRUT-B TRANFORMER ROOM

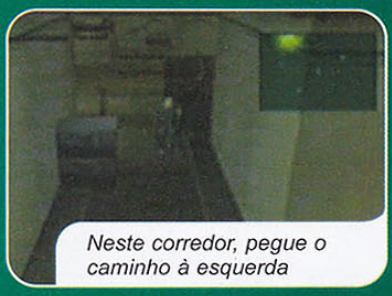
Quando você entrar no local, mate os dois soldados e desative a bomba que está atrás da porta do gerador de energia. Volte até STRUT-A PUMP FACILITY.

*Vire à esquerda e procure mais uma bomba*

*Atenção! Desligue a bomba com o "Spray colant"*

## 24 STRUT-A PUMP FACILITY

Siga em frente e vire à direita. Entre na porta que está em frente a escada. Avance, atravesse a escadinha e passe rastejando pelos canos. Continue rastejando e entre na passagem do cano marrom. Desarme a bomba e siga para STRUT F WAREHOUSE.



Neste corredor, pegue o caminho à esquerda

Desça por aqui e desative a bomba que está embaixo

**25** STRUT F WAREHOUSE
Chegando neste local, você verá a porta do Level 3. Vire à esquerda, siga em frente e observe o andar inferior. Vá pelo caminho da esquerda e vire na primeira entrada à direita. Você verá um painel. Fique ao lado dele, encostado nas grades e aperte ▲ para ficar pendurado. Pressione ✖ para cair no andar inferior e no local exato onde tem uma bomba que deve ser desarmada. Desarme o explosivo e vá para o único corredor desta sala. Pegue os itens nas salas. Suba as escadas e avance.

**26** EF CONNECTING BRIDGE
Após a animação, mate o sniper que está no alto do heliporto e use o detector de minas ("Mine.d"). Siga em frente desviando das bombas e avance para o STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILLITY.

Nesta sala, passe por este corredor e vire à direita

Suba estas escadas para chegar ao heliporto

**27** STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILLITY
Chegando nesta parte, siga sempre em frente e entre na primeira passagem à direita. Suba as escadas. Você sairá em outro local, no STRUT-E HELIPORT.

Passe sob a asa direita e desarme mais uma bomba

Desative este outro explosivo que fica perto do pneu do avião

**28** STRUT-E HELIPORT – Após a animação, suba as escadas e vá até o avião. Passe rastejando sob a asa direita da aeronave e desarme a bomba que está perto do pneu. Agora volte para DE CONNECTING BRIDGE.

Na sala das caixas, passe por esta porta, nos fundos

**29** DE CONNECTING BRIDGE
Esta parte é bem rápida. Mate o soldado que aparece e atravesse o local. Snake vai chegar ao STRUT-D SEDMENT.

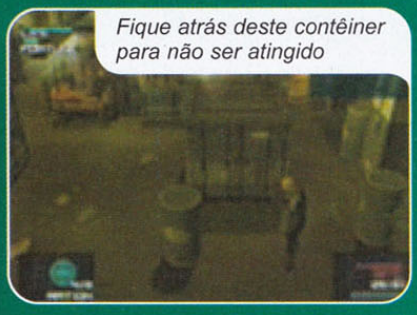
*Desça as escadas e encontre mais uma bomba*

*Saindo do elevador, siga para o começo da fase*

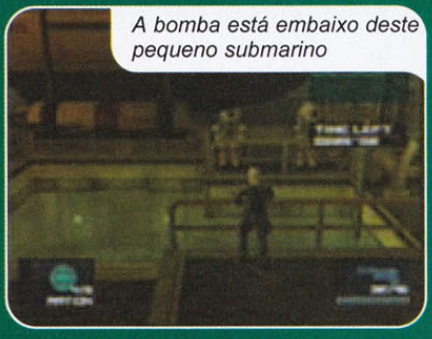
*Nesta animação, surge Fortune, uma sinistra mulher*

*Seja rápido! Abra o alçapão e ache o último explosivo*

**32** STRUT-A PUMP FACILLITY
Entre, siga em frente e suba as escadas que está perto da porta. Snake vai sair no STRUT-A ROOF. Agora, desça pelo elevador e volte para o começo da fase. A bomba estará sob o pequeno submarino que está pendurado. Desative a bomba e volte para o elevador.



*Fique atrás deste contêiner para não ser atingido*

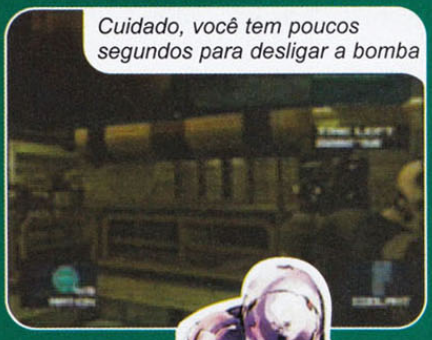


*A bomba está embaixo deste pequeno submarino*

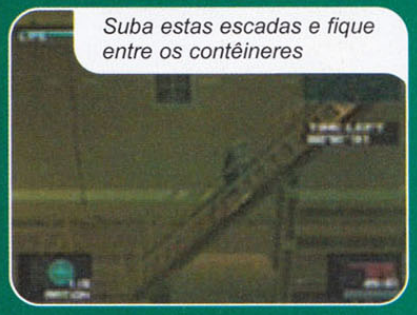
**30** STRUT-D SEDMENT POOL
Elimine os soldados, desça para o andar inferior e acompanhe o mapa (observe a mancha amarela). Abra o alçapão e desarme a última bomba. Agora volte para o STRUT-C DINING HALL.

**33** CHEFE: FORTUNE – Não se preocupe com este chefe. Não adianta atirar nela, pois seus tiros não podem acertá-la. Apenas fique longe dela e premaneça atrás das caixas tomando muito cuidado para não ser atingido. Espere aparecer uma animação. Agora, você terá que desarmar mais uma bomba localizada no STRUT-E MATERIAL DISTRIBUNTION.

*Recolha o "Sensor.b" que o nosso amigo deixou para você*



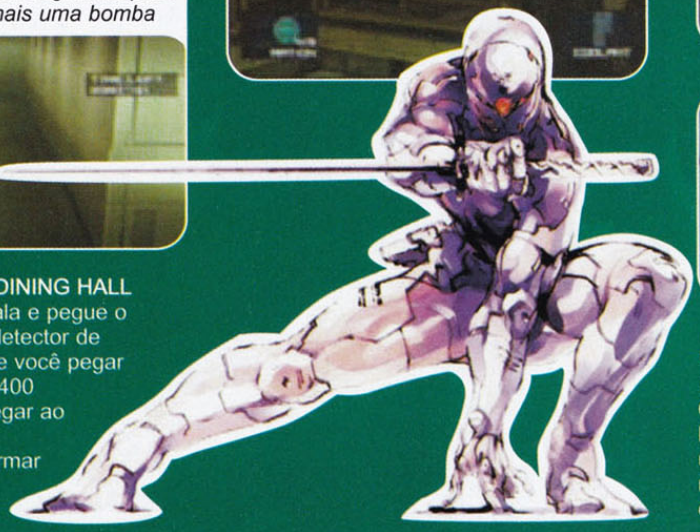
*Cuidado, você tem poucos segundos para desligar a bomba*



*Suba estas escadas e fique entre os contêineres*

*Você tem 400 segundos para desarmar mais uma bomba*

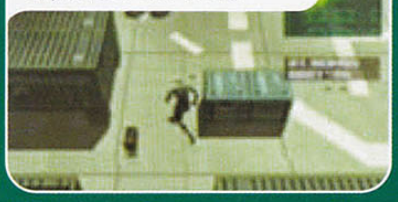
*Desative esta bomba que está no chão, neste local*



**31** STRUT-C DINING HALL
Entre na sala e pegue o "Sensor B", outro detector de bombas. Assim que você pegar este detector, terá 400 segundos para chegar ao STRUT A PUMP FACILITTY e desarmar uma bomba.

**34** STRUT-E MATERIAL DISTRIBUNTION
Chegando nesta parte, vá para o heliporto. O local onde você desarmou uma bomba na asa do avião. Desative mais uma bomba e enfrente outro chefe. Lembre-se de usar o "Sensor A".

Seja rápido e desarme os explosivos de Fatman



Atire na careca do gordão (Fatman) para derrubá-lo

Após detonar o careca, retire-o do local e ache mais uma bomba

**35** **CHEFE: FATMAN** – Para acabar com este chefe, use o "Sensor A" para localizar as bombas que o inimigo colocar. Corra atrás do chefão e, quando ele parar, dê socos para derrubá-lo. No momento que ele estiver levantando, atire em sua cabeça. Repita esta operação até matá-lo. Retire o corpo dele do lugar e observe a bomba. Para isso, fique desarmado, chegue perto do corpo e segure ■. Agora basta mover os botões direcionais para qualquer lado. Desative o explosivo. Volte pela escada e veja mais uma animação. O ninja aparece e entrega a Snake um telefone celular ("Phone"), um cartão ("Card lv.2") e um uniforme ("B.D.U."). Agora volte para o STRUT-F WAREHOUSE.

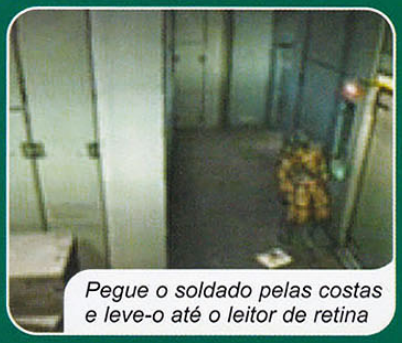
**36** **STRUT-F WAREHOUSE** Ao descer a escada, entre na porta ao lado e pegue dentro da sala a arma ("Aks-74u"). Esta é a arma que deve ser usada com o uniforme que você encontrou ("B.D.U."). Desta forma, Snake ficará vestido e armado como os soldados rivais. Feito isso, explore todas as portas do Level 2. Tome cuidado para não encostar nos inimigos ou eles poderão descobrir o seu disfarce. Mais adiante, siga para EF CONNECTING BRIDGE.

**37** **EF CONNECTING BRIDGE** Passe por este caminho para ir ao SHELL 1 CORE. Seja rápido e não marque bobeira.

Esteja com a roupa "B.D.U." antes de entrar no elevador

**38** **SHELL 1 CORE** – Antes de entrar neste lugar, lembre-se de usar o unifome ("B.D.U,") e a arma ("Aks-74u"). Pegue o caminho da esquerda e entre na sala. Vasculhe tudo e acione o mapa no computador. Continue avançando e acione o elevador. Vá para o andar B2. Neste andar, vá para a sala de computadores e pegue o microfone ("Microphone") que está perto da gaiola do papagaio. Agora volte e entre no elevador e vá para o andar B1.

Pegue o soldado pelas costas e leve-o até o leitor de retina



Coloque-o neste local para liberar mais uma passagem

Use o microfone neste refém e receba alguns itens

Não se mova. Equipe-se com a arma e o uniforme

**39** **SHELL 1 CORE B1** Pegue o soldado pelas costas (use ■ para segurá-lo e não o mate. Coloque-o no reconhecedor de retina para poder abrir a porta. Entre e observe o soldado. Não o mate e seja cuidadoso para não ser visto. Quando ele estiver conversando com os reféns, use o microfone e aperte ▲ para se comunicar com as pessoas. Sua missão agora é encontrar Richard Emes, um dos reféns ameaçados. Após encontrá-lo, aparecerá uma animação. Depois disto, você terá 10 segundos para se equipar com a arma ("Aks-74u"). Não se mova e seja rápido. Agora entre no elevador e volte para STRUT-F WAREHOUSE.

## 40 STRUT-F WAREHOUSE

Chegando neste lugar, abra todas as portas do Level 3 (use o cartão). Pegue o lança-granadas ("RGB6") e prepare-se para encarar muita explosão. Feito isso, corra para STRUT-D SEDIMENTAL POOL.

## 41 STRUT-D SEDIMENTAL POOL

Siga sempre em frente e entre na próxima porta. Você vai chegar ao SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE.

*Pegue a arma "Stinger" e as munições que Snake jogou*

*Use a sniper e encontre mais um explosivo no robô*

*Espere a mira ficar vermelha para acertar o inimigo*

*Atrás desta bandeira, ache mais uma bomba*

*Corra e, quando chegar na extremidade da ponte, aperte ✖*

## 42 SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

O lugar está cheio de bombas e você terá que desarmá-las. No total, são 10 explosivos. Use a "PSG1" e o "Pentazemin" para não ficar tremendo. Confira agora a localização de todas as bombas que devem ser desativadas:

**1** – Na cabeça do robô que está voando na sua frente.
**2** – Atrás da bandeira, lado esquerdo.
**3** – Na sua frente, perto da porta.
**4** – Perto das palavras "Shell - 2 g", na parede.
**5** – Na plataforma ao lado das gaivotas.
**6** – Tambor vermelho e branco, na sua frente
**7** – Lado esquerdo do segundo tambor, no chão.
**8** – Desça as escadas e observe o chão.
**9** – Perto da bomba anterior.
**10** – Atrás da bomba anterior.

Não há uma seqüência para desativá-la. Apenas use os seus instintos de agente especial. Depois de desligar os explosivos, observe as animações e passe pelo caminho que foi liberado.

## 43 CHEFES: SOLIDUS SNAKE E VAMP

Pegue a arma "Stinger" que snake jogou para você e use-a para detonar os dois chefes que estão no caça. Para acertá-los, espere a mira ficar vermelha e atire. Desta forma a aeronave dos "malandrões" será destruída. Depois disto, a ponte que você está ficou parcialmente destruída. Por isso, você terá que passar para o outro lado (SHELL- 2 G). Para isso, corra o máximo que puder e, quando chegar na ponta da plataforma, aperte ✖ e controle o salto com os botões direcionais. Se tudo correr bem, seu herói vai cair na plataforma do outro lado. Após isso, apague o fogo com o "Coolant Spray" e pegue os itens. É impossível atravessar a passagem, corra à direita e aperte ✖. Passe para a outra plataforma. Siga correndo pois as paredes do local começam a cair. Pendure-se nas laterais, aperte ▲ para segurar e ✖ para cair. Seja rápido e caia com segurança na LG CONNECTING BRIDGE.

*Nesta parte, atravesse o local com o Raiden pendurado*

## 44 LG CONNECTING BRIDGE

Acompanhe a animação e mate os dois soldados que aparecem em seu caminho. Passe pelo buraco e quando você encontrar mais um buraco, fique pendurado para atravessar. Mais adiante, suba as escadas e vá para STRUT L SEWAGE TREATAMENT FACILLITY.

Passe rastejando e não seja visto pelos soldados rivais

Encoste na parede e tome cuidado com o obstáculo

Pendure-se aqui e desça para a plataforma inferior

**45** STRUT L SEWAGE TREATAMENT FACILLITY
Siga sempre em frente e fique rastejando o tempo todo. Não desperte a atenção dos inimigos. Para não ser visto pelos soldados, passe encostado na parede e pressione ✖ quando o herói encontrar uma barreira. Continue abaixado e, mais adiante, desça para a plataforma inferior. Você está em KL CONNECTING BRIDGE.

Passe por este local para chegar ao KL CONNECTING

**46** KL CONNECTING BRIDGE
Nesta parte, não tem segredo. Siga sempre em frente e não perca tempo. Seu objetivo é ir até o SHELL 2 CORE.

Recolha a arma "Nikita", dentro da água, no final do corredor

Use a arma "Nikita" exatamente neste local

**47** SHELL 2 CORE – Chegando aqui, siga à esquerda. O caminho da direita está com o chão cheio de descargas elétricas, guarde muito bem este local. Vá para o elevador e escolha o andar B1. Você está num local cheio de água. Continue sempre em frente e recolha uma arma ("Nikita"). Agora, volte para o elevador e vá para o andar 1F. Desça as escadas e observe o local. Existem três caixas e dois dutos de ventilação na parede. Suba sobre as caixas e use a arma "Nikita" no dulto superior. Dê um tiro e guie o projétil pelo duto até chegar na sala onde está o presidente. Cuidado para não atingi-lo. Acerte a caixa de força. Feito isso, volte para o início desta parte e pegue o caminho da direita que estava cheio de descargas elétricas no chão. Entre pela porta e fale com o presidente. Você receberá um cartão ("Lv.4") e um disquete. Agora, volte ao elevador novamente e vá para o andar B1. Passe por debaixo da água e procure por uma porta que tem a descrição "Lv.4". Vá nadando e, quando você encontrar duas minas, abra a porta que está perto delas. Seu herói sairá em um lugar com ferros retorcidos. Siga à esquerda e passe por baixo dos ferros. Continue avançando sempre em frente e passe por cima dos dois últimos ferros. Feito isso, abra mais uma porta, entre e suba as escadas. Pronto, agora basta abrir a porta do Level 4 e ficar preparado para encarar mais um chefão.

Vamp aparece novamente. Não tenha dó e atire para matar

**48** CHEFE VAMP – Para detonar o vampirão, não adianta atirar no inimigo enquanto ele está vermelho. Use o lança-granadas ("RGB6") para facilitar a sua vida. Quando o chefão se aproximar de você, dê vários golpes no morcegão e tome muito cuidado para não cair na água. Se isto acontecer, é "Game Over" imediatamente. Se o vampiro subir na parede, acerte-o com disparos certeiros até derrotá-lo. Depois disso, entre na próxima porta, desça na água e avance sempre em frente até encontrar uma porta. Entre, acione o mapa e examine os armários para encontrar o Emma. Após o diálogo, você terá que levá-la até o elevador (para pegá-la segure ▲). Use o "Coolant Spray" para espantar as baratas e vá para o andar 1F. Você terá que levar Emma para STRUT L OIL FENCER. Para chegar neste local, você terá que passar por KL CONNECTING BRIDGE e por STRUT L SAVAGE TREATMENT FACILLITY. Tome cuidado, pois seu personagem terá que eliminar muitos inimigos e proteger Emma. Quando você estiver em KL CONNECTING BRIDGE, apague o fogo para poder prosseguir. Chegando em STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILLITY, mate os dois soldados e abra a porta. Entre pelo alçapão e vá para STRUT OIL FENCER.

Use a "Therm.g" para ver as minas que estão na ponte

**49** STRUT OIL FENCE – Nesta parte você terá que defender Emma. Enquanto ela estiver atravessando a ponte, use a visão especial ("Ternm.g") para poder ver as minas que estão no chão. Use a arma "PSG1" e o "Pentazetamin" para parar de tremer até que Emma chegue no final do caminho. Mais adiante, o nosso amigão Vamp entra em cena para mais uma batalha.

*Atire na cabeça de Vamp para liquidá-lo de uma vez*

*Depois do tiro, observe que Emma ficou ferida*

*Na próxima animação, escute a conversa de Olga*

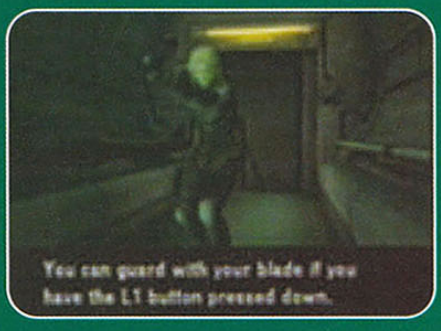
**50** CHEFE: VAMP – Para detoná-lo mais uma vez, atire em sua cabeça o máximo que puder, até ele morrer. Mas tome muito cuidado para não acertar Emma, pois ela deve sobreviver. Após as animações, seja muito rápido e corra para ao SHELL 1 CORE B2 COMPUTER.

**51** SHELL 1 CORE B2 COMPUTER
Chegando aqui, veja mais uma animação emocionante. Depois disso, você está preso numa sala e Solidus Snake tentará matar você. Para que isto não aconteça, aperte ▲ várias vezes. Feito isso, espere Rose falar com você e saia com segurança. O detalhe é que você está sem roupas e sem equipamentos essenciais para sobreviver. Mas não se preocupe. Seu herói está em ARSENAL GEAR - STOMACH.

*Muito cuidado agora. Acesse o computador e siga em frente*

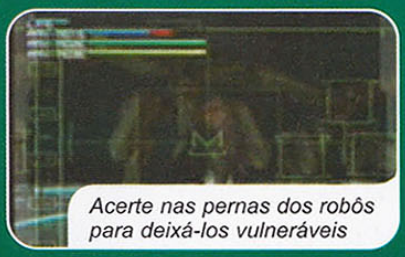
**52** ARSENAL GEAR – STOMACH
Nesta parte, tome muito cuidado para não ser visto pelos inimigos ninjas. Seja rápido e tenha muita paciência. Suba a escada que está na sua frente e avance sempre em frente. Entre na próxima porta para chegar ao GEAR ASCENDING COLON.

*Nesta parte, Snake aparece com suas armas e roupas tradicionais*

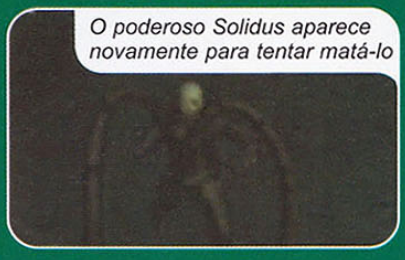



**53** ARSENAL GEAR ASCENDING
Nesta área, responda aos chamados do Coronel. Snake aparece e entrega alguns equipamento e uma espada para você. Treine os golpes com a espada usando o controle analógico (R3). Faça isto até Raiden fazer estes golpes automaticamente e abandonar o local. Agora, ajude Snake e mate todos os ninjas que aparecem em seu caminho. Acabe com os inimigos até chegar perto da próxima porta. Não se preocupe com a mensagem "Fission Mailed", pois isto é uma brincadeira da equipe que produziu o game. Após eliminar todos os inimigos, aprecie mais uma fantástica animação.

*Aguarde alguns segundos até os inimigos aparecerem*



*Acerte nas pernas dos robôs para deixá-los vulneráveis*



*O poderoso Solidus aparece novamente para tentar matá-lo*

**54** ARSENAL GEAR RECTUM
CHEFE: METAL GEAR X RAY
O procedimento para passar esta parte é muito simples. Use a "Stinger" para atingir as pernas do robô. Isso fará com que ele abra uma espécie de escudo, uma defesa automática. Quando isto acontecer, seja rápido e atinja sua cabeça. Faça isto em todos os cinco robôs que aparecem em seu caminho. Feito isso, Solidus Snake surge e deseja matar o seu personagem. Pressione ▲ repetidamente e veja uma animação espetacular. É animal!

**55** FEDERAL HALL CHEFE FINAL: SOLIDUS SNAKE
O final está muito próximo e você deve encarar o último chefe do game: Solidus Snake. A tática para detoná-lo é bastante simples. Aguarde o seu ataque e, em seguida, acerte-o com sua espada. Quando ele estiver quase morrendo, o inimigo ficará mais rápido. Tome mais cuidado, pois seus ataques tiram mais energia do seu herói. Após destruí-lo, confira mais uma surpreendente animação e comemore por debulhar um dos melhores jogos de ação de todos os tempos.



## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Konami • **NA INTERNET:** www.koanmi.com

**Ponto Forte:** Excelente visual, jogabilidade impressionante e trilha sonora de cinema.

**Ponto Fraco:** Não tem. É um forte candidato ao melhor jogo do PlayStation 2.

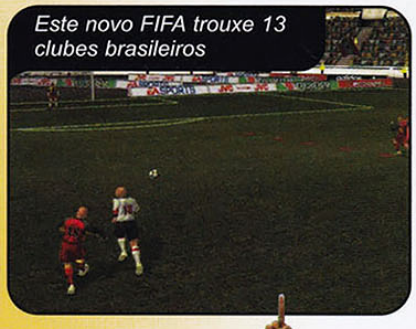
**Diversão:** 10,0

**Plataforma:** PS2

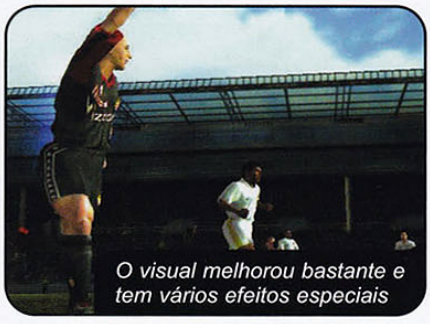
NOTA GERAL **10,0**

# Fifa 2002

## O novo FIFA chegou para PS1 e PS2 com gráficos e jogabilidade ainda melhores



*Este novo FIFA trouxe 13 clubes brasileiros*



*O visual melhorou bastante e tem vários efeitos especiais*

Os fanáticos por futebol vão adorar. A Electronic Arts acabou de lançar a versão 2002 de FIFA para os dois consoles PlayStation: PS1 e PS2. Como de tradição, esta versão trouxe times com escalações atualizadas, novos estádios e visual ainda melhor. Principalmente na versão do PS2, que impressiona com efeitos visuais detalhados, inclusive os fogos que são disparados na arquibancada.

### Times nacionais

Logo de cara, você percebe algumas novidades no game. Na tela de seleção, os times estão divididos em grupos. São vários tipos disponíveis, como MLS, COMEBOL, UEFA, K-League e Brazilian League. Este último traz alguns clubes brasileiros. São eles: Atlético Paranaense, Botafogo-RJ, Corinthians, Cruzeiro, Esporte Clube Bahia, Esporte Clube Vitória, Flamengo, Fluminense, Grêmio, Internacional, Santos, Vasco da Gama e Atlético Mineiro.

Para jogar com o Brasil, por exemplo, você deve selecionar o grupo CONMEBOL e escolher o respectivo país. O detalhe é que a seleção brasileira tem todos os "Status" completos e está entre os melhores times do game. E isto foi uma grande mudança, pois no FIFA anterior a seleção brasileira não estava com esta bola toda.

**Controles**

Start . . . . . Pausar/Opções
Ataque
✖ . . . . . Passe
● . . . . . Chute
■ . . . . . Cruzamento/Lançamento
▲ . . . . . Correr
R1 . . . . . Ginga
R2, L2 . . . . . Efeito na bola
L1 . . . . . Passe inteligente
Defesa
✖ . . . . . Trocar jogador
● . . . . . Roubar bola
■ . . . . . Carrinho

8 Jogadores | Dual Shock 2 | Cartão de Memória

## FIFA 2002 X WINNING ELEVEN 5

Confira o quadro abaixo que compara os dois melhores jogos de futebol do PS2. Veja que a disputa é bem concorrida e existem pontos fortes e fracos em cada game.

| | FIFA 2002 | WINNING ELEVEN 5 |
|---|---|---|
| Jogabilidade | ★★★★ | ★★★★★ |
| Visual | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Replay | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Efeitos sonoros | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Times e Campeonatos | ★★★★★ | ★★★★ |

Ainda não foi desta vez. A jogabilidade de FIFA melhorou bastante com novos passes e chutes, porém ainda é inferior ao Winning Eleven, que esbanja realismo e comandos mais fáceis. Por outro lado, FIFA 2002 tem mais times e campeonatos disponíveis. E ainda traz o melhor visual de todos os tempos, parece um jogo exibido na televisão. Quem sabe a Electronic Arts consegue bater a jogabilidade de Winning Eleven no próximo FIFA. Melhor mesmo seria juntar os dois jogos em um.

*Alguns dribles e gingas foram adicionados neste FIFA*

*Você pode encarar a autêntica Copa do Mundo*

*A jogabilidade também foi melhorada, mas não surpreendeu*

Entre os campeonatos disponíveis, você pode escolher uma partida amistosa, Copa do Mundo (com classificação), disputa entre clubes e Tournaments. Este último apresenta campeonatos inéditos com times diferentes. Mas para encarar todos estes campeonatos do Tournaments, você deverá detonar os outros torneios. Confira agora, as dicas que separamos e faça um gol de placa no adversário.

## BOLA NA REDE

**HUMILHE O ADVERSÁRIO**
Para fazer bonito e impressionar o time adversário, saia com o goleiro da sua área, tente driblar todo mundo e fazer um gol "inédito". Mas fique esperto, pois se você perder a bola no meio do caminho, seu goleiro vai levar um frangasso, principalmente se você estiver jogando contra o computador.

**DICAS DE ARTILHEIRO**
**1** – Para chegar na grande área, use passos rápidos e curtos e evite ficar muito tempo com a bola.
**2** –Não dê carrinhos por traz do adversário. Além de fazer uma falta grave, o seu jogador poderá ser expulso. Use o carrinho somente pela frente ou para neutralizar um contra-ataque fulminante.
**3** – Para atacar rapidamente, aperte ▲ várias vezes para correr e use R1 para driblar os adversários.
**4** – Para chutar ao gol, você deverá usar os botões direcionais para controlar o ângulo do chute antes de dispará-lo. Esta versão requer mais precisão do que o FIFA anterior.

**PARTIDAS EXTRAS**
Detone nas classificações do Modo World Cup e os demais jogos para liberar estes cinco modos no Tournaments: Copa Asiática (AFC), Copa Ouro (CONMEBOL), Copa América (CONCACAF), Copa dos Campeões da Europa (UEFA) e Copa da Confederações da FIFA.

**GALERIA DE IMAGENS** – Vença os seguintes torneios para liberar fotos e imagens exclusivas de jogadores de cada um dos torneios:

**AFC World Cup Qualification:** Myung Bo Hong
**UEFA World Cup Qualification:** Francesco Totti
**CONMEBOL World Cup Qualification:** Roberto Carlos
**CONCACAF World Cup Qualification:** Ruud Van Nistelrooy
**EFA:** Nuno Gomez
**European Championship Cup:** Iker Casillas
**European Championship:** Thierry Henry
**Copa America:** Henrik Larsson
**Gold Cup:** Thomasz Rodzinski
**FIFA Confederations:** Steve Marlet

## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Electronic Arts • **NA INTERNET:** www.ea.com

**Ponto Forte:** Excelente visual e ótima variedade de times.

**Ponto Fraco:** Ainda não está no mesmo nível de jogabilidade do Winning Eleven.

**Diversão:** 8,5

PS1 e PS2

*NOTA GERAL*

**8,5**

# Só Aqui você encontra tudo para detonar no PlayStation

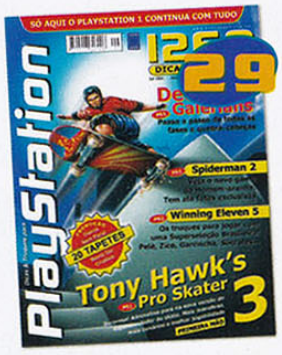
**Ligue agora mesmo, informe a oferta 20PS e saiba qual é a promoção especial do dia!**

**Complete sua coleção e encontre as melhores dicas para os jogos de PlayStation 1 e 2**

**Apenas R$ 4,90 (cada)**

- 3 Detonados: Syphon Filter 3; Spider Man 2; Capcon vs. SNK 2

- Resident Evil Code Veronica X detonado + 2 jogos debulhados




- Tony Hawk´s Pro Skater
- Galerians (Detonado)

- Winning Eleven Brasileiro
- Army Men em Dose Dupla

- Metal Gear Solid 2
- Evil Dead (Detonado)

- Grátis Pôster Duplo
- Dino Crisis 2 (Detonado)

- Grátis Guia de Bolso
- Homem-Aranha (Detonado)

- Grátis Pôster - Lara Croft
- X-Men (Detonado)

- Star Wars (Detonado)
- Tekken Tag (PS2)

- Grátis Pôster Duke Nukem
- Syphon Filter 2 (Detonado)

- PlayStation 2 (Detonado)
- Chase The Express (Detonado)

Ao ligar, informe esta oferta validade: 31/01/2002

Oferta 20PS

**Ligue (11) 3038-5050 ou 0800-557667. Se preferir faça seu**

- 3 Superdetonados: 007, Tekken e Parasite Eve2

- 3 Detonados: Dracula 2, Tomb Raider 2 e Street Fighter EX3

- Atlantis: The Lost Empire (Detonado)
- Dracula: The Resurrection (Detonado)

- Grátis Pôster Oficial Tomb Raider
- Alone in The Dark 4 (Detonado)

- Winning Eleven 2001
- Metal Slug X (Detonado)

- Resident Evil 4
- Especial de Aniversário

- Tomb Raider 5 (Detonado)
- Final Fantasy 10

- Grátis Calendário Lara Croft
- Medal Of Honor 2 (Detonado)

- Ridge Racer 5
- Guilty Gear (Detonado)

- Nightmare Creatures 2 (Detonado)
- Army Men (Detonado)

- Grátis Pôster - Tekken
- Spyro 2 (Detonado)

- Grátis Pôster - Toy Story 2
- Toy Story 2 (Detonado)

## FAÇA AQUI SEU PEDIDO

Preencha este cupom e envie pelo correio ou fax (0xx11) 3097-8583
Se preferir, ligue para (0xx11) 3038-5050 ou 0800-557667
**Cada edição apenas R$ 4,90 (Edição nº 4 - R$ 9,90)**

☐ Sim, quero receber em casa os produtos abaixo:

| Número(s) | Qtde. | Preço Unit. | Desconto | Preço Final |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |

Despesa de envio SP e RJ (acima de 02 produtos) ..... R$ 2,00
Despesa de envio NE e N (acima de 02 produtos) ..... R$ 6,50
Despesa de envio para demais regiões (acima de 02 produtos) ..... R$ 4,00

Total a pagar

**FORMAS DE PAGAMENTOS**

Autorizo o débito de R$ _____ no cartão

Amex ☐ Credicard ☐ Diners ☐ Visa ☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐

*número completo do cartão** *validade*

**com os 3 últimos algarismos conforme escrito no verso - exceto Amex*

☐ Anexo xerox do depósito no valor de R$ _____, feito no Bradesco, conta 19.144-2, agência 1998-4 ou no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa (para pagamento à vista).

**COLOQUE AQUI OS SEUS DADOS**

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ CEP: ☐☐☐☐☐ — ☐☐☐

Estado: _____ Cidade: _____ Ocupação: _____

DDD: _____ Fone: _____ Data de Nasc.: ___/___/___

e-mail: _____ FAX: _____

Assinatura: _____ Data: ___/___/___

Editora Europa - Rua M.M.D.C., 121 - CEP 05510-021 Oferta 20PS
São Paulo - SP - Fone: (11) 3038-5050 - Fax: (11) 3097-8583

**pedido por fax (11) 3097-8583 ou pelo site www.europanet.com.br**

# Harry Potter And The Sorcerer's Stone

**Ajude Harry Potter a desvendar todos os mistérios e segredos do mundo da magia**

Detonado



**Texto: Julio Wecchi**
**Detonado: Edson Yamaguti**

Poderes mágicos, bruxos e quebra-cabeças enigmáticos. Harry Potter And The Sorcerer's Stone tem todos estes ingredientes e acabou de chegar para PS1. O título foi inspirado no livro da escritora escocesa J.K. Rowling, conhecido no Brasil como Harry Potter e a Pedra Filosofal. Quem leu o livro ou viu o filme vai reconhecer todos os detalhes da fantástica história do garoto Harry Potter, inclusive as tramas e enigmas.

## O mundo dos magos

Você assume o papel de um jovem garoto chamado Harry Potter. Ele foi levado por um mago para Hogwarts, uma escola especial para crianças com poderes mágicos. Assim como no livro, ele deve fazer novas amizades, ajudar outros alunos e concluir todas as tarefas e lições do dia-a-dia. É claro que para complicar a vida de Harry, surgem alguns garotos "malas" que atrapalham bastante o aprendizado do pequeno mago.

O jogo é dividido em seis episódios. Sua missão inicial é aprender tudo sobre mágica, como levitação de objetos e encolher coisas. E mais tarde, nosso herói terá que encarar bruxos experientes com poderes jamais vistos. E tudo isso com comandos simples, visão em terceira pessoa e cenários supercoloridos. Agora é hora de muita ação e diversão. Confira o nosso roteiro exclusivo nas próximas páginas para detonar neste incrível mundo da magia.

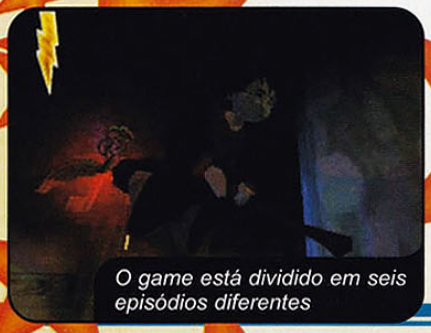
**Controles**

| | |
|---|---|
| ✖ | Magia |
| ▲ | Visão em primeira pessoa |
| R1 | Mirar |
| R2 | Girar a câmera à direita |
| L2 | Girar a câmera à esquerda |
| Start | Pausar/Menu |

### DICAS MÁGICAS

Para se dar bem logo de cara, confira estas dicas essenciais:
**1** – Quando você não conseguir subir numa estante ou numa parede de cor diferente, aperte ■. Harry poderá encontrar uma passagem secreta.
**2** – Caso você tenha alguma dificuldade com os controles enquanto Harry estiver voando, não se preocupe. Aperte Start, entre na opção "Options" e depois altere o item "Broomstick Control" para "Reverse".
**3** – Sempre que houver um item na tela destacado por uma estrela, use seus poderes mágicos para alterá-lo.
**4** – Sempre que você enfrentar um inimigo, mantenha distância e dispare bolas de energia. Assim é bem mais fácil encará-los.
**5** – Juntando todos os feijões coloridos da fase, você poderá trocá-los pela senha que abre os retratos de cada estágio. Eles escondem itens especiais com escudos e vassouras mais rápidas.

*Converse com os magos do colégio Hogwarts*


*O game está dividido em seis episódios diferentes*

*Em algumas fases, Harry Potter voa sobre uma vassoura*

*Neste game, o pequeno mágico deve encarar altos desafios*



## FASE 1 – THE MAIN CASTLE

Você começa no hall de entrada do castelo. Suba as escadas e vire à esquerda. Atravesse a porta e desça as escadas. Converse com George e Fred. Passe pelo quadro que está no fundo da sala. Saia da sala do quadro e vire à esquerda, entre na passagem escura e avance. Siga o amiguinho Rom. Suba a escada e abra a porta. Use seus poderes. Aperte e segure ✖ para juntar energia. Quando a bola de energia estiver branca, solte o botão para lançar uma bola de energia sobre o objeto que tem uma estrela branca. Destrua todos os caracóis e vá para a próxima sala. Mova a pedra que está no meio da sala. Isso pode ser feito com três disparos fortes de energia.

Detone o rato, recolha as penas e avance. Nesta sala, o desafio é muito parecido com o anterior, a diferença está no tamanho do bloco. Na próxima sala, derrube os três livros voadores. Vá para o meio da sala, vire à direita e dispare um feitiço grande. Para detonar o estágio de vôo, basta passar pelos anéis de energia antes que o tempo acabe. Faça isso três vezes. Depois, vire à esquerda e continue avançando. Quando você passar por uma barreira de ampulhetas, atravesse duas salas antes que o tempo acabe. É só pular de mesa em mesa. Mais adiante, prepare-se. É só apertar o botão do controle quando a bola for em direção ao respectivo símbolo do botão. As seqüências são: ▲, ■, ✖, ■ e ▲, ■, ●, ✖. Use o novo poder na ampulheta. Fique de frente com o objeto com a estrela amarela, aperte ✖ para levantá-lo e ▲

*Para aprender novos feitiços explore o castelo*

para soltá-lo. Vá para o hall, coloque as duas ampulhetas sobre os pilares ao lado da porta e prepare-se para o chefão. Ele passa por três estágios. No primeiro ele joga bombas. Depois, ele passa a jogar bombas maiores e ganha uma assistente. E no último, o chefão recebe outra assistente. Harry não possui nenhuma arma. Por isso, pegue as pequenas bombas que estão no chão e arremesse no vilão.

*Use feitiços com muita energia para mover o grande pilar*

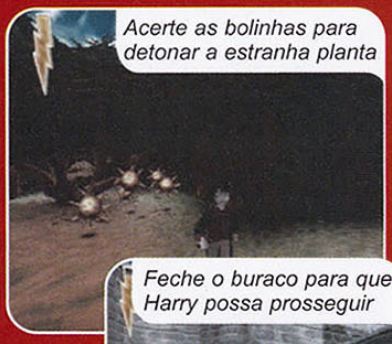
*Seja veloz e passe por todas os anéis de energia*

*Para levitar objetos acompanhe a seqüência*

## FASE 2 - THE GROUNDS

Posicione os quatro blocos e salte sobre eles. As seqüências para aprender a magia de encolher é ▲, ●, ✖, ■, ✖, ●, ▲ e ●, ■, ●, ▲. Para usar a magia, aperte ✖, ■, ✖, ✖, ▲. Passe pelo corredor e atire nas berinjelas. Na cabana, vire à direita e pegue o caminho à direita. Atravesse a passagem escura. Você terá que enfrentar um javali. Basta esperar por um ataque, atirar e correr para o lado. Após derrotá-lo, faça com que ele flutue e coloque-o sobre o pilar. Avance e encontre um buraco. Vire à direita e acerte a criatura. Faça com que ela tampe o buraco. Assim, vai sair ar do cano. Use este ar para subir. Surge outro buraco. Ignore-o por enquanto e siga em frente. Você encontrará um buraco maior e mais uma criatura. Acorde-a e deixe ela comer as pequenas moitas. Ela vai crescer e poderá tampar o grande buraco. Acorde mais uma e faça com que ela vá até o local onde está o buraco que foi ignorado. Vá para o local onde está o buraco maior e suba no muro à esquerda. Acione a alavanca e suba no muro à direita. Passe pela porta, salte sobre as plataformas. Existe uma plataforma com uma moita queimado. Use seu novo poder para recolher o item que está dentro da moita.

Não demore para saltar, as plataformas caem


Acerte as bolinhas para detonar a estranha planta

Feche o buraco para que Harry possa prosseguir

Aperte ✖ e ●, ■, ●, ■, ▲. Volte para a cabana e avance. Corra atrás de um mago e acerte-o várias vezes. Aperte ■ sempre que ouvir o som de um sino. Após o duelo, participe de uma partida de "Quidditch". Passe pelos anéis. Eles são formados por uma esfera com asas. Seu objetivo é pegar a bola. Aperte ✖ quando a bola estiver do lado esquerdo da tela. Siga seu amigo até o portão trancado, vá para o outro caminho e enfrente a planta. Use a seqüência ▲, ■, ●, ✖, ▲. Puxe a alavanca e volte à porta trancada. Surgem quatro cogumelos. Flutue e recolha os feijões. Pegue o "Sloth Brain" e volte ao seu amigo e Harry estará de volta ao hall de entrada do castelo. Prepare-se!



## FASE 3 - THE DUNGEONS

Jogue os cogumelos nos duendes malvados

Passe pela segunda porta, avance e siga em frente até o caminho se dividir em três. Vire à esquerda e aperte os botões na ordem em que aparecem na tela. Pegue o cogumelo que está na plataforma mais alta e jogue-o sobre um dos duendes. O inimigo vai cair no buraco e surgirá um feijão azul. Após vencê-los, avance. Observe a escada com alguns degraus fora do lugar. Acione a alavanca e passe pela porta. Encare os caldeirões. Atire no primeiro e salte sobre o ele. Atravesse o lago. Puxe a alavanca e volte para a sala com a escada. Passe pela outra porta, acione a alavanca e vá para o fundo da sala. Existe um duende dormindo, uma chave dentro de uma gaiola e um pouco de feno. Faça a gaiola levitar e, para não acordar o duende, coloque-a sobre o feno. Pegue a chave, saia da sala e suba. Destranque a porta e enfrente mais duendes. Saia pela outra porta e recolha o vidro. Suba, passe pelas duas salas que têm livros voadores e salte sobre eles. O novo feitiço tem três seqüências: ■, ●, ■, ✖ e ●, ▲, ✖, ●, ■ e ■, ✖, ●, ✖, ●, ▲. Transforme as plataformas translúcidas em sólidas. Passe pela porta, desça e vire à direita. Vá ao meio da sala e corra até a porta, do outro lado. Vire à esquerda e suba. Entre na sala e atravesse a passagem. Suba e salte sobre os caldeirões flutuantes. Detone a armadura com dois disparos fortes e suba na parede. Entre na sala e detone outra armadura. Avance e atire no olho. Volte para o local onde você enfrentou a primeira armadura e entre pelo lado direito da estante. Pule sobre as mesas e vá para a plataforma com uma armadura. Volte para a plataforma anterior e caia. Suba na estante à direita, pule sobre a plataforma e salte sobre a mesa. Volte para a sala onde o fantasma apareceu. Vá para a porta no final da escada, salte em mais um caldeirão e passe pela porta. Detone mais um olho, avance pelo outro caminho e empurre o bloco. Ignore a porta do lado esquerdo e atravesse o corredor. Volte para a porta anterior, desça e vire à direita. Suba as escadas, vire à direita, suba e passe pela porta à esquerda. Passe pela porta. Fique esperto para não cair. Mais um feitiço: ▲, ■, ▲, ✖, ●, ✖ e ▲, ✖, ●, ▲, ● ✖, ■ e ▲, ●, ■, ✖, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖. Para este poder, aperte ✖ várias vezes no ritmo certo. Use na estátua e avance pela passagem escura.

Use magia para parar os caldeirões

Coloque a gaiola no feno para não acordar o duende

## FASE 4 - THE UPPER CASTLE

Vá para o lado esquerdo e suba sobre a estante

Use a nova magia na águia que está sobre a mesa. Suba no móvel e pule para o lado esquerdo, onde a porta está destrancada. Passe pela porta e use o poder na águia. Suba e atravesse a passagem escura. Para conseguir o embrulho de volta, você terá que apostar uma corrida contra o fantasma. Harry terá que passar por um caminho cheio de obstáculos. Tenha cuidado na parte verde, ela é escorregadia e o piso cai. O caminho é longo mas o fantasma não se afasta muito, por isso será fácil. Sempre que o herói sair do caminho ele voltará próximo ao local da queda, mas um pouco da energia do personagem será tirada. Seja cuidadoso e recolha todos os sapos de chocolate do caminho. Depois de vencer a corrida, passe pela porta e deixe o pequeno mago cair. Passe pela porta e não seja visto por ninguém. Caso nosso herói seja encontrado ele será jogado para fora do corredor. Passe pela porta e suba na estante, assim que possível pule para a estante em frente e pegue o manto da inviabilidade. Vá para o canto direito da tela e suba na pilha de livros para subir na estante alta. Pule para a próxima estante, pegue a chave e passe pela porta. Continue avançando, pegue mais um manto e aprecie mais uma animação. Passe pela estante na parede vire à direita e use a pilha de livros para subir na estante. Vire à esquerda e assim que o gato estiver indo para a direita pule na plataforma e pegue o manto de inviabilidade. Salte para a estante onde está a chave, pegue a chave e corra o mais que puder para abrir a porta. Na próxima sala, espere o gato andar e vá pegar a chave. Suba na estante e, na beirada mais alta, salte em direção ao manto de invisibilidade. Passe pelo corredor, entre na próxima sala e suba na estante que tem o manto. Pegue a chave na outra estante, destranque a porta e atravesse o corredor. Passe pela porta destrancada e confira mais uma animação. Siga seu amigo Rom até o banheiro onde um trol está atacando a escola de mágicos. Depois da animação, você terá que prestar muita atenção e correr sem parar pelo corredor com a trol em seu encalço. O corredor é dividido em três etapas. Na primeira você terá que saltar alguns buracos cheios de água e passar por pontes retas. No segundo há duas pontes com uma leve curvatura que deve ser acompanhada por Harry, a última ponte deste estágio é reta mas está interrompida, por isso você terá que pular sem desviar a direção. No terceiro estágio, as pontes fazem um zig-zag acentuado. Tenha cuidado para não cair na água e morrer de bobeira. Todas as pontes do último estágio começam no lado esquerdo. O gigantesco duende vai invadir o banheiro e arremessar vários objetos sobre Harry e seu amigo. Para detoná-lo, destrua tudo o que o gigante arremessar enquanto você levita um bastão de baseball. Para vencer este inimigo simplesmente dispare rajadas de energia contra os objetos que ele atira. Faça isso até que o amiguinho Rom possa atingir o monstro com o bastão. Depois de detonar o grande vilão, prepare-se para mais uma partida de "Quidditch". Mas desta vez, a dificuldade aumenta bastante.

Antes de pegar a chave, recolha a roupa mágica

Caminhe e pegue o manto de invisibilidade

Caia no andar de baixo e passe pela porta

Siga em frente e salte sobre a plataforma

## FASE 5 - DIAGON ALLEY

O pequeno dragão está doente, para que ele seja curado Harry terá que encontrar três ingredientes mágicos. Para isso, você terá que entrar no banco para conseguir dinheiro e assim comprar os itens. Passe direto pela rua e entre no banco com a porta dupla em frente. Vire à direita para falar com o duende, que vai conduzir Harry para a primeira mina com as moedas. Para entrar na mina você terá que recolher todos os pergaminhos que aprecem no caminho. Corra e seja o mais rápido que puder, tenha muito cuidado pois a chão é escorregadio. Para recolher as moedas na mina Harry terá que andar em um carro que parece uma montanha russa. Os botões direcionais servem para girar o carro no sentido horário ou anti-horário para que Harry possa alcançar as moedas ou para desviar de obstáculos. O botão ✖ serve para travar o carro na posição em que ele está. Para facilitar sua travessia preste atenção nos símbolos, moeda com seta em forma de circulo, significa moedas em formação de espiral, para pegá-las gire no sentido oposto ao da seta e acompanhe a espiral. Moeda com seta simples indica o lado que tem moedas, quando o carro estiver lento gire na direção das moedas, se estiver rápido prenda-o no meio e Harry pegará todas. Seta vermelha indica a direção de uma barreira, vá para o outro lado. Harry deve pegar mais dois tipos de moedas, a diferença é que a mina terá mais curvas e espirais de moedas, mas usando as mesmas dicas será fácil apanhar todas.

Continue avançando e entre no banco

Saia do banco e entre nas salas que estão na rua em frente. Há apenas três portas abertas, Em uma delas Harry terá que pegar alguns sapos. Na outra penas de coruja e finalmente na última, penas de Peacock, uma ave exótica. Para pegar os sapos atire nas caixas que estiverem se mexendo ou coaxando (gritar como um sapo). Assim que o sapo estiver visível atire nele. Para recolher a pena da coruja, use seu poder de levitação para dar comida para ela várias vezes. Quando a pena se soltar use o mesmo poder para pegar a pena. O Peacock é um pouco mais trabalhoso, ele é muito arisco e sempre que Harry tenta chegar perto a ave fugirá. Para recolher as penas corra atrás da ave e fique encostado nela até que a pena seja arrancada. Você precisa de três penas e em uma das caixas dentro da sala há um manto de invisibilidade. Depois de salvar o pequeno dragão, Harry vai para a floresta salvar um unicórnio. Siga as manchas prateadas no chão para chegar até ele. Para abrir caminho pela floresta Harry terá que usar seus poderes. A primeira seqüência é ▲, ●, ▲, ●, ✖, logo depois derrube a arvore para poder passar pelos espinhos. Detone alguns duendes usando a técnica dos cogumelos e continue seguindo as manchas prateadas. Harry encontra uma tartaruga que joga bolas de energia contra nosso herói. Atire sempre que a tartaruga estiver de costas para você e pronta para disparar. Ela será derrotada depois de ficar vermelha. Destrua mais uma barreira de espinhos com a seqüência ●, ✖, ▲, ●, ■ e detone mais uma tartaruga. Continue seguindo as manchas prateadas e use sua magia nos espinhos que cobrem a parede use a seqüência ▲, ■, ▲, ●, ✖. Escale a parede e confira mais uma animação deste fantástico game. Agora Harry deve treinar a arte de encantar animais com sua flauta, basta apertar os botões do controle seguindo a ordem que aparece na tela. Corra atrás de seus amigos e vá para o castelo. Dentro do castelo suba a escada, vire à esquerda e suba mais um lance de escadas e vire novamente à esquerda. Passa pela primeira porta do lado esquerdo atravesse o buraco na parede. Mais adiante Harry reencontra seus amigos, confira mais uma animação.

Recolha os pergaminhos e as moedas mágicas

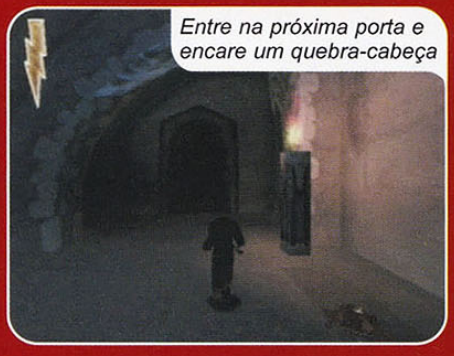
Tome muito cuidado, pois o piso escorrega

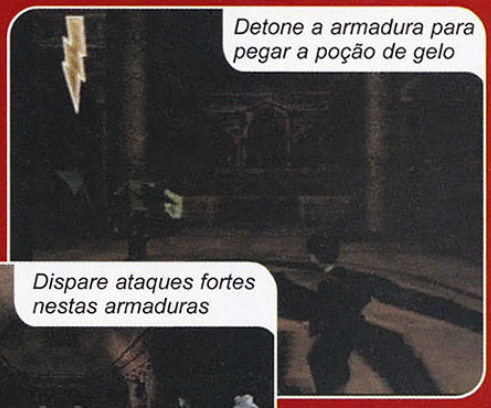
Entre nas três salas e pegue as moedas

Fique ligado no tempo e não marque bobeira

Siga as setas verdes e recolha as moedas

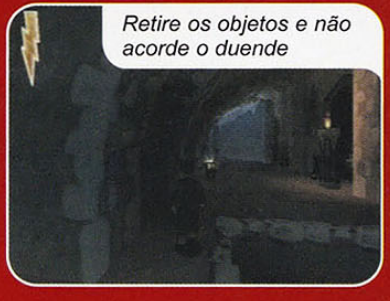
## FASE 6 - THOROUGH THE TRAPDOOR


Entre na próxima porta e encare um quebra-cabeça


Detone a armadura para pegar a poção de gelo

Dispare ataques fortes nestas armaduras

Logo de cara você terá que enfrentar um cão com três cabeças, para isso aproxime-se e toque flauta para ele até que as três cabeças durmam. Para saber qual delas está sob o feitiço de Harry, basta prestar atenção aos símbolos que aparecem na parte de baixo da tela. Depois que o cão dormir os três aventureiros vão cair e o pequeno mago terá que enfrentar uma planta espinhenta. Para detoná-la acerte todos os tentáculos que estão verde claro. Depois de destruir todos os ramos use a seqüência ■, ▲, ✖, ●, ■ para destruir o monstro de vez. Agora Harry terá que pegar uma pequena planta que está voando, a idéia é a mesma do "Quidditch". Voe pelos anéis até chegar perto da planta e pegue-a. Corra atrás dos amigos do jovem mago e prepare-se para mais um quebra-cabeças. Você deve entrar em um tabuleiro de xadrez, todas as peças incluindo Harry só andam uma casa para qualquer direção. Faça com que duas peças caiam na mesma casa e as duas se destruirão. O objetivo é destruir todas as peças. No primeiro tabuleiro entre na casa preta, ande para a frente, ande na diagonal esquerda e frente, vá para traz e pronto. No segundo, vamos enfrentar o último tabuleiro. Entre na casa branca, vá a diagonal esquerda e frente, vá novamente para esquerda e frente, mais uma vez esquerda e frente, vá para traz e ande para a direita. Corra até o fim do corredor e se prepare para mais um desafio. Você terá que conduzir o duende sonolento até o final do corredor onde há um poço, sem que ele acorde. Se o duende acordar será "game over". Seja rápido e tire todos os objetos que estão no caminho do gigante. Use seu poder de levitação, mas cuidado, não levante muito os objetos e não os coloque muito perto da parede. Agora é só prestar atenção nos três copos, você deve encontrar o cavaleiro com o escudo. Detone-o com disparos com carga máxima e beba a poção. Suba os degraus e passe pelo fogo negro. Mais adiante você terá de enfrentar vários cavaleiros com armaduras. Não deixe que cheguem muito perto, dispare bolas de energia com carga máxima. Para detonar o último cavaleiro, o maior de todos, mire nele, corra em volta do inimigo e dispare rajadas de energia. Feito isso, prepare-se para enfrentar o grande feiticeiro negro. Tome muito cuidado pois o inimigo pode detonar Harry com duas rajadas. Ele também pode amarrar o nosso herói com um feitiço de energia. Para livrar o pequeno mago, aperte ■ várias vezes. Para derrotar o inimigo, espere que ele fique em frente a um dos quatro pilares da sala e dispare contra o pilar. Ele cairá sobre o vilão arrancando energia do monstro.


Retire os objetos e não acorde o duende

Atenção: as armaduras atacam em duplas

Espere o chefão vir para cima e ataque-o



## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Electronic Arts • **NA INTERNET:** www.ea.com

**Ponto Forte:** O game mistura vários estilos de jogos, desde raciocínio até agilidade.

**Ponto Fraco:** Algumas fases são fáceis demais, outras muito difíceis.

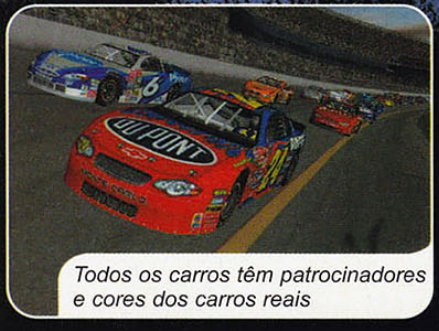
**Diversão:** 8,0

**Plataforma:** PS1

NOTA GERAL **8,5**

# Nascar Thunder 2002

## O novo Nascar é garantia de emoção com suas ultrapassagens e derrapadas alucinantes




*Todos os carros têm patrocinadores e cores dos carros reais*

Muita velocidade, novos ajustes nos carros e adversários mais inteligentes. Nascar Thunder 2002 acabou de chegar para PS1 e já pode ser considerado o melhor Nascar do console. O título traz dezenas de pilotos do campeonato Nascar dos Estados Unidos, todos com os respectivos carros e equipes da temporada 2001. Além disso, a simulação foi melhorada bastante e qualquer vacilada do motorista, o carro perde a traseira facilmente, como numa corrida de verdade.

### Adversário quase real

Na tela de seleção do game, existem mais de 30 pilotos reais disponíveis. Bobby Labonte, Kevin Lepage, Mark Martin, Ryan Newman, Tony Stewart e outras feras apavoram nas pistas. O detalhe é que cada piloto tem o seu próprio carro personalizado com as logomarcas e cores dos carros do campeonato. E ainda, quando você encara um destes pilotos controlados pelo computador, o adversário assume uma personalidade muito semelhante com a do personagem real.

Antes de correr, você pode fazer vários ajustes em seu veículo e otimizá-lo para cada pista escolhida. Desde as alterações nos pneus, combustível, suspensão e aerofólios podem ser configurados conforme o gosto do piloto. E dependendo do ajuste, seu carro poderá ter um desempenho diferente para cada pista escolhida.

**Controles**

| | |
|---|---|
| ✖ | Acelerador |
| ● | Câmera/Câmera inversa |
| ■ | Freio |
| R1 | Câmera inversa/Câmbio |
| R2 | Câmbio |
| L1 | Visão traseira |
| L2 | Retrovisor |
| Select | Status do carro |
| Start | Pausar/Opções |

## APAVORE NAS PISTAS

Vencer em todos os ovais requer muita precisão nos controles, conhecimento das pistas e malícia na direção. Confira abaixo tudo o que você deve saber para debulhar o game e mandar poeira nos adversários:

**1** – Use os freios somente para diminuir a velocidade antes das curvas e não quando você estiver virando. Não breque durante as curvas ou o seu carro ficará sem controle.

**2** – É essencial conseguir a maior velocidade possível e fazer o menor percurso nas curvas. Acompanhe sempre os limites mais próximos da curva (o lado que você vira) e, antes de virar, mantenha o carro no lado oposto. Assim, você não vai perder a velocidade.

**3** – Não tenha dó de ninguém. Empurre os adversários para o muro de proteção. Para facilitar o "jogo sujo", use a lateral do seu veículo e fique esperto para não perder o controle no momento do impacto. Quando estiver numa reta, pressione L1 e acompanhe a posição dos adversários que estão atrás.

**4** – Não bata nas paredes de proteção. Se isso acontecer, a velocidade do carro diminui bruscamente e o seu veículo poderá ser ultrapassado de bobeira. Portanto, acompanhe o traçado das curvas e fique atento com as paredes.

**5** – Aperte L2 para ativar o espelho retrovisor no alto da tela. Alguns carros adversários chegam de surpresa e podem empurrar você para fora da pista. Portanto, fique sempre de olho nos veículos que se aproximam.

**6** – Algumas pistas são divididas por uma estreita faixa de grama. Sempre que possível, mantenha o carro no lado de dentro da curva (pista menor) e tome cuidado para não rodar. Além de cortar parte da curva, seu carro conseguirá correr numa velocidade superior do que a dos outros veículos.

*O clássico oval de Daytona está entre as dezenas de pistas disponíveis*

*As ultrapassagens estão mais realistas e divertidas*

## PISTAS SECRETAS

**Pista Albuquerque** – Complete em primeiro lugar o Modo Full Season.

**Pista Boca Chica** – Vença o Modo Road Course Challenge.

**Pista Devil's Canyon** – Faça a maior pontuação no Modo Short Track Challenge.

**Pista Cocoa Beach** – Complete em primeiro lugar o Modo Superspeedway Shootout.

São mais de 30 pistas ovais, todas inspiradas nos circuitos do campeonato Nascar. Entre elas, você confere Indianápolis, Kansas, Las Vegas, Michigan, Carolina do Norte, Texas, Atlanta, Califórnia, Daytona e a nova Daytona Beach. Esta última apresenta um traçado muito parecido com o do famoso Daytona, porém alguns trechos do oval são lotados de areia, o que aumenta o perigo. Acompanhe as dicas acima para descobrir como liberar as pistas secretas e apavorar no game.

## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Electronic Arts • **NA INTERNET:** www.ea.com

**Ponto Forte:** Novos carros, circuitos e pilotos. O visual melhorou um pouco.

**Ponto Fraco:** A simulação não é 100% realista.

**Diversão:** 9,0

**Plataforma:** PS1

*NOTA GERAL*

**8,0**

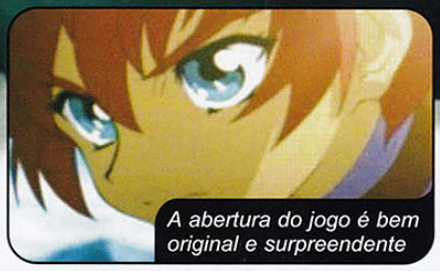


Revista Dicas & Truques para PlayStation

# Tales Of Destiny 2

## Ajude quatro jovens num mundo mágico e cheio de mistérios inexplicáveis

Dois mundos foram unidos por uma esfera mágica



A abertura do jogo é bem original e surpreendente



Os fanáticos por RPG vão adorar. O segundo episódio de Tales Of Destiny chegou com melhores gráficos, animações que parecem desenhos animados e o principal: mais interatividade entre os personagens. A Namco caprichou nesta seqüência, pois a anterior não tinha a mesma qualidade visual e variedade de opções durante as batalhas. Desta vez, você controla quatro jovens heróis e deve conhecer pessoas, descobrir lugares inabitáveis e encarar centenas de inimigos que cruzam o seu caminho. É um verdadeiro jogo de RPG em seu PlayStation.

Os gráficos parecem com o visual de um desenho animado

### Mistérios do outro mundo

A história não faz parte da continuação dos fatos do primeiro game. A

**Controles**

✖ . . . . . Conversar/Ataque especial
● . Sair do inventário/Ataque normal
■ . . . . . Defender
▲ . . . . . Inventário
R1 + →
ou R1 + ← . . . . . Escolher inimigo
L1 + ↑ . . . . . Saltar
L2 + L1 + R1 + R2 +
Start + Select . . . . Reiniciar o game
**Analógicos**
L3 . . . . . Movimentação
Select. . . . . Seleção de controles
Start . . . . . Pausar

**PRIMEIROS INIMIGOS**

Conheça os chefões iniciais e saiba todas as suas características, inclusive a fraqueza deles e os itens que podem ser roubados.

**BANDIT**
Pontos . . . . . 900
Experiência . . . . . 10
"Gald" recebido . . . . . 36
Poder de ataque . . . . . 40
Defesa . . . . . 60
Poder mágico . . . . . 55
Força . . . . . não definida
Fraqueza . . . . . fogo
Itens liberados . . . . queijo, "Cheepus Mantle"
Item que pode ser roubado . . . . . queijo

**STRIKER**
Pontos . . . . . 1,200
Experiência . . . . . 27
"Gald" recebido . . . . . 72
Poder de ataque . . . . . 88
Defesa . . . . . 140
Poder mágico. . . . . 43
Força . . . . . não definida
Fraqueza . . . . . escuridão
Itens liberados . . . . . pão, maça
Item que pode ser roubado . . . . . pão

**NIGHT FLYER**
Pontos . . . . . 3.333
Experiência . . . . . 82
"Gald" recebido . . . . . 312

### OS ESCONDERIJOS

Acompanhe as coordenadas dos principais esconderijos dos piratas e lugares secretos do game:

**CELESTIA**
Esconderijo 1 . . . . . (56,112)
Esconderijo 2 . . . . . (153,164)
Esconderijo 3 . . . . . (168,111)
Esconderijo 4 . . . . . (228,41)
Esconderijo 5 . . . . . (3,150)

**INFERIA**
Esconderijo 1 . . . . . (76,125)
Esconderijo 2 . . . . . (121,122)
Esconderijo 3 . . . . . (142,1)
Esconderijo 4 . . . . . (225,131)

**OUTROS LUGARES**
Imagem do game . . . . . (167,80)
Entrada de Jini . . . . . (130,118)
Caverna das sombras . . . . . (5,12)
Navio Sunken . . . . . (34,3)
Imagem de Meredy . . . . . (62,90)
Jardim secreto . . . . . (166,18)

*Logo no início, você confere vários diálogos com os personagens*

É um jogo muito envolvente e divertido. Confira agora as características dos primeiros chefões e as coordenadas dos lugares secretos deste novo episódio.

*Explore a região e fique atento com os inimigos que aparecem*

aventura gira em torno de dois mundos: Inferia e Celestia. Por algum motivo, estes planetas foram unidos por uma espécie de esfera mágica de cor preta. O que formou uma espécie de portal entre estes dois lugares e permitiu a passagem de várias pessoas e seres estranhos.

Os principais personagens que você controla são Reid, Farah e Keel. Todos do mundo de Inferia. Já no outro planeta, você assume a heroína Meredy que recebe a ajuda de dois personagens secundários (Fog e Chat). No início do jogo, os diálogos e fatos acontecem em torno de Meredy que pretende descobrir o motivo que ela foi parar em Inferia. Os personagens se encontram e, juntos, terão que decifrar e descobrir ruínas místicas e poderes imagináveis que surgem em seus caminhos.

*Altere qualquer herói usando a tela de inventário*

**Poder de ataque** . . . . . 202
**Defesa** . . . . . 290
**Poder mágico** . . . . . 30
**Força** . . . . . vento, escuridão
**Fraqueza** . . . . . Fire, Light
**Itens liberados** . . . . . maça, leite
**Item que pode ser roubado** . . . . . leite

**SWORD SOLDIER**
**Pontos** . . . . . 780
**Experiência** . . . . . 14
**"Gald" recebido** . . . . . 63
**Poder de ataque** . . . . . 80
**Defesa** . . . . . 110
**Poder mágico** . . . . . 50
**Força** . . . . . não definida
**Fraqueza** . . . . . não definida
**Itens liberados** . . . . . pão, "long swoprd"
**Item que pode ser roubado** . . . . . pão

**TROLL**
**Pontos** . . . . . 2,400
**Experiência** . . . . . 36
**"Gald" recebido** . . . . . 200
**Poder de ataque** . . . . . 200
**Defesa** . . . . . 140
**Poder mágico** . . . . . 48
**Força** . . . . . fogo, terra
**Fraqueza** . . . . . água
**Itens liberados** . . . . . maça, "Savory"
**Item que pode ser roubado** . . . . . maça

**WITCH**
**Pontos** . . . . . 450
**Experiência** . . . . . 14
**"Gald" recebido** . . . . . 72
**Poder de ataque** . . . . . 63
**Defesa** . . . . . 22
**Poder mágico** . . . . . 12
**Força** . . . . . gelo
**Fraqueza** . . . . . fogo
**Itens liberados** . . . . . "espetáculo", pasta
**Item que pode ser roubado** . . . . . pasta

**ANGER LIZARD**
**Pontos** . . . . . 8,500
**Experiência** . . . . . 212
**"Gald" recebido** . . . . . 1.150
**Poder de ataque** . . . . . 276
**Defesa** . . . . . 380
**Poder mágico** . . . . . 35
**Força** . . . . . não definida
**Fraqueza** . . . . . Ice
**Itens liberados** . . . . . mix, pão
**Item que pode ser roubado** . . . . . não definido

**MAGE**
**Pontos** . . . . . 850
**Experiência** . . . . . 22
**"Gald" recebido** . . . . . 80
**Poder de ataque** . . . . . 77
**Defesa** . . . . . 80
**Poder mágico** . . . . . 50
**Força** . . . . . água
**Fraqueza** . . . . . não definida
**Itens liberados** . . . . . limão, maçã
**Item que pode ser roubado** . . . . . maçã

## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Namco • **NA INTERNET:** www.namco.com

**Ponto Forte:** História longa, três CDs e excelentes apresentações.

**Ponto Fraco:** Os personagens são muito infantis e a música pode irritar um pouco.

**Diversão:** 10,0

**Plataforma:** PS1

NOTA GERAL **8,5**

# Soul Reaver



Um vampiro que pode caminhar no mundo do vivos e dos mortos. Ele se alimenta de almas e precisa delas para sobreviver. Sim, estamos falando de Raziel, um dos personagens mais sinistros dos videogames que acabou de chegar exclusivamente para o PS2. O game trouxe gráficos detalhados, animações surpreendentes e jogabilidade melhorada. E o melhor de tudo é que os gamemaníacos que jogaram o primeiro Soul Reaver, do PS1, vão adorar este lançamento.

## Sede de vingança

A história do game é a continuação do título anterior. No primeiro jogo, tudo

### Controles

| | |
|---|---|
| ✖ | Saltar |
| ● | Pegar alma |
| ■ | Atacar/Ação |
| ▲ | Ataque forte |
| R1 | Mirar inimigo |
| R2 | Câmera central |
| L1 | Defender |
| L2 | Abaixar |
| **Analógicos** | |
| R3 | Movimentação |
| L3 | Câmera lateral |
| Start | Pausar/Opções |
| Select | Inventário |

### DICAS DO OUTRO MUNDO

**Salto mais alto** – Em algumas partes do jogo, você deve subir barreiras e outros obstáculos que não podem ser alcançados com um simples pulo. Para fazer isso, posicione o seu herói perto do local, segure L2 e aperte ✖. Depois, basta controlar o salto com os botões direcionais.

**Vá para o além** – Durante o game, seu herói pode de desmaterializar e nadar pelo mundo espiritual. A vantagem deste modo é que o personagem pode atravessar grades e obstáculos, como se fosse um fantasma. Para entrar neste modo, aperte Select e selecione o globo que tem um

# Raziel voltou mais poderoso e com os melhores gráficos da série. Desta vez, o malvado Kain será punido de uma vez por todas

O mundo dos mortos tem visual azulado e sinistro

Raziel vaga no mundos dos vivos e dos mortos

Nosso herói foi torturado e agora deseja vingança

Você deve enfrentar criaturas sobrenaturais e monstros

começou com um vampirão chamado Kain. Para dominar o mundo e todos os seres, ele roubou seis almas e transformou-as em vampiros. Eram seres mais fracos e seus fiéis servos. Após alguns anos, um dos seguidores, Raziel, evoluiu e se destacou do grupo pois recebeu asas e poderes sobrenaturais.

Com medo de perder o trono, Kain cortou as asas de Raziel e jogou-o num local chamado Vortex das Almas, que pulveriza dolorosamente qualquer vampiro. É como se Raziel fosse arremessado num ácido extremamente forte.

Deformado e quase morto, Raziel é salvo por um velhinho. Com poderes mágicos e cheio de ódio, o velho é inimigo de Kain e quer matá-lo a qualquer custo, Porém, o velhote não pode encarar as forças do mal sozinho e precisa da ajuda de Raziel e suas habilidades nativas.

No final do primeiro episódio, Raziel ficou mais poderoso e versátil, mas não conseguiu acabar com o malvado Kain. Por isso, neste game, você assume novamente o controle de Raziel e tem o mesmo objetivo do jogo anterior. Mas desta vez, a aventura será muito mais divertida e cheia de portais sobrenaturais, enigmas e inimigos de tirar o fôlego. Confira as dicas especiais que separamos e comece o game com o pé direito.



olho dentro. Quando você quiser voltar ao modo normal, procure por um círculo no chão com uma fumaça azul, entre no inventário e escolha o mesmo globo novamente.

**Mapa** – Para não se perder durante as fases, use o mapa. Pause o game com o botão Start, selecione o globo que tem uma letra "N" e aperte ✖. Use os botões direcionais para conferir a descrição dos lugares.

**Pegue as almas** – Apesar de bonzinho, seu personagem é um vampiro e deve se alimentar de almas para continuar vivo. Fique ligado no espiral que fica no canto inferior da tela. Ele representa a sua vida. Quando sua energia estiver em baixa, segure ● para coletar as almas perdidas e recarregar a energia vital.

**Abra as portas** – Para abrir as portas e passagens, seu herói deve estar no modo normal. É muito simples. Aproxime-se da passagem e pressione ■. Lembre-se que algumas portas estão trancadas e precisam de chaves. Outras não abrem de jeito nenhum e, para passar por elas, você terá que usar o modo espiritual.

**Primeiros inimigos** – Nesta versão, você vai encarar dezenas de inimigos e soldados com armas medievais. Logo no início, quando você for atacado por um grupo de inimigos, não marque bobeira. Mate um de cada vez e aperte os botões de ataque o mais rápido possível. Enquanto você faz isso, segure R1 para focar somente um inimigo. Assim é mais fácil arrancar a energia somente de um oponente. Quando ele morrer, faça o mesmo nos outros inimigos.

**Salve o jogo** – Para salvar o game, você terá que suar a camisa. Seu herói deve encontrar pontos fixos, pois não é possível gravar o game em qualquer lugar. O primeiro Save Game está localizado numa passagem, depois que você abrir a entrada sob as águas.

## Ficha Técnica

**PRODUTOR:** Eidos • **NA INTERNET:** www.eidos.com

**Ponto Forte:** Animações alucinantes e excelente jogabilidade.

**Ponto Fraco:** Não é possível cancelar as animações.

**Diversão:** 9,5

**Plataforma:** PS2

NOTA GERAL **8,5**

# Total Tap

**Por Julio Wecchi**

O Multi Tap é um dos acessórios mais populares do PlayStation. Por isso, resolvemos testar o modelo mais barato da categoria: o Total Tap, produzido pela Nyko. Para quem não sabe, é um adaptador que permite a conexão de quatro controles simultâneos. Isto significa que se você tiver dois deste equipamento, você poderá jogar com oito amigos ao mesmo tempo. Isto torna o jogo muito mais divertido, principalmente nos títulos de futebol, tiro e pancadaria. Além disto, o equipamento é compatível com todos os consoles PlayStation, inclusive com o PS2.

## Teste "difícil"

A instalação é muito simples. Para conectá-lo no PS1 ou no PSone, é necessário usar um adaptador que acompanha o acessório, antes de plugá-lo na entrada "1" do videogame. Já no PS2, a instalação não requer este adaptador e somente neste console as quatro entradas independentes para Memory Card funcionam. Assim que o videogame é ligado, uma luz de indicação do próprio acessório acende e você deve segurar o botão Select e usar os direcionais do controle 1 para alternar o LED para PS1 ou PS2, conforme o console que está sendo usado.

**CARACTERÍSTICAS**

- Compatível com PSone, PS1 e PS2
- Quatro entradas para controles
- Quatro entradas para Memory Cards
- LEDs de indicação
- Inclui adaptador para PS1 e PSone
- Cores: amarela e preta
- Bases de borracha
- Design parecido com o do PS2
- Acabamento em plástico
- Requer jogos compatíveis
- Peso: 255g

# Com este acessório e mais três amigos, seus jogos ficarão mais emocionantes e divertidos

Para testar o Total Tap, utilizamos os seguintes jogos: Quake 3: Revolution (PS2), Street Fighter EX 3 (PS2), Winning Eleven 2001: J-League (PS1) e Need For Speed: Porsche Unleashed. Em todos estes títulos, os controles foram reconhecidos naturalmente, exceto no Winning Eleven. Neste último, o joystick da entrada "D" (o último plugue) não funcionou e teve que ser plugado diretamente na segunda entrada do console. Isto resolveu o "bug" e permitiu que quatro pessoas jogassem simultaneamente o excelente game de futebol.

As funções de vibração e Dual Shock 2 também funcionaram sem problemas, principalmente no Quake 3: Revolution, pois quando você é atingido fatalmente, o controle vibra no mesmo instante. Mas o principal ponto negativo do acessório é parar de jogar. Aqui na redação, testamos, testamos e foi difícil parar. É muito mais divertido competir simultaneamente com mais três amigos. Depois que todos os outros departamentos já tinham sido fechados, a fome começou a bater forte e resolvemos desligar o console. Foi o teste mais "trabalhoso" da nossa redação.

Fotos: Valério Romahn • Ilustração: Wilson Jr.
Modelo: Sabrina Zamboni - Setting Modelos
Produção: Letícia Bueno • Make-up: Laércio Teixeira - Agência Angel • Veste: Acervo Editora Europa

O Total Tap permite quatro controles conectados na entrada 1 ou 2 do console. Além disso, ele traz quatro entradas independentes para os Memory Cards

## Ficha Técnica

**Fabricante:** Nyko • **Na Internet:** http://www.nyko.com

**Onde encontrar:** Nick Game (0xx11) 3313-3080 - nickgame@uol.com.br • **Preço médio:** R$ 90,00

**Ponto Forte:** Permite quatro controles na mesma entrada e funciona em todos os consoles PlayStation.

**Ponto Fraco:** A cor amarela não combina nem um pouco com os consoles.

NOTA GERAL
**9,0**

# PlayStation Mania

## Confira os acessórios mais quentes do momento, feitos especialmente para o PS1 e PS2

### 360 RACING WHEEL MODENA

Produzido pela Thrustmaster, este acessório foi projetado com o mesmo design do volante da 360 Modena, um dos carros mais cobiçados da Ferrari. O equipamento traz sistema de vibração, alta sensibilidade nas curvas e programação independente para os 12 botões. E ainda funciona em todos os consoles PlayStation, inclusive o PS2.

- Licenciado pela Ferrari
- Pedais analógicos
- Direcionais de oito posições
- Funciona no PSone, PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
**Fabricante:** Thrustmaster
**Preço médio:** US$ 60 • www.thrustmaster.com

### 900MHZ DUAL FORCE 2

Este controle é um dos mais versáteis do mundo. Ele tem sistema de vibração Dual Shock 2, programação para todos os botões, dupla sensibilidade e alta precisão nos comandos direcionais. Além disso, o acessório não tem fio e utiliza uma transmissão de rádiofreqüência. Isso permite mais liberdade para se movimentar e jogar.

- Funciona no PSone, PS1 e PS2
- Bateria com duração de oito horas
- Sistema de vibração
- Não tem fio

FICHA TÉCNICA
**Fabricante:** Mad Catz
**Preço médio:** US$ 60 • www.madcatz.com

### FREESTYLER BIKE

Atenção fãs de corridas sobre duas rodas. Chegou um joystick bem diferente dos acessórios comuns para simuladores radicais. Trata-se de um guidom especial para corridas de motocicletas. O equipamento tem sistema de vibração (Dual ShocK) e é compatível com os modos analógico, digital e GunCon, utilizado nos principais games da Namco.

- Manoplas emborrachadas
- Dois tipos de ajustes
- Função Dual Shock
- Funciona no PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
**Fabricante:** Thrustmaster
**Preço médio:** não definido • www.thrustmaster.com

# Arquivos PlayStation

**TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER**

**É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar o índice, ir até a página indicada e debulhar**

## Detonado

GUILTY GEAR X . . 52

### C

Cubix Robots for Everyone:
Race 'N Robots. . . . . 60

### D

Devil May Cry (PS2) - 53
Dragon Warrior 7. . . . . 60

### F

FIFA Soccer 2002 MLS . . . . . 62

### G

Gunfighter: The Legend
Of Jesse James . . . . . 62

### H

Harry Potter And
The Sorcerer's Stone. . . . . 63

### I

ICO . . . . . 52

### M

M&M's Shell Shocked . . . . . 63
Monsters, Inc. Scream Team . . . . . 64

### N

Nascar Thunder 2002 . . . . . 57
NFL Gameday 2002 . . . . . 59

### P

Pipe Dreams 3D . . . . . 64
Powerpuff Girls:
Chemical X-Traction. . . . . 64
Putter Golf . . . . . 64

### S

Silent Hill 2 (PS2). . . . . 54
Syphon Filter 3 - 6

### T

Tekken Tag Tournament . . . . . 54
Tony Hawk's Pro Skater 3 . . . . . 60
Tony Hawk's Pro Skater 3
(PS1 e PS2) . . . . . 56

### V

Virus: The Battle Field . . . . . 64

**ICO**
(PlayStation 2)
**MINI DETONADO**
1 - Logo no início, não perca tempo. Suba as escadas e puxe uma alavanca azul que está na parede. Uma passagem será aberta. Gire 180º e desça as escadas.
2 - Entre pela nova passagem e vá para o outro lado da sala. Pendure-se nas correntes e suba. Quando encontrar a plataforma mais alta, fique de costas para ela e salte para trás.
3 - Pule na janela e caia para o outro lado. Você está numa grande sala. Suba a escada que fica à sua direita e continue sempre avançando. Salte em mais uma corrente e atravesse o local.
4 - Tome muito cuidado para não cair no término do caminho. Para chegar ao outro lado, suba na janela mais próxima e salte para fora. Corra por fora (sempre à direita) e entre pela outra janela.
5 - No final da caminhada, seu herói encontra uma alavanca. Puxe-a para libertar a princesa e faça o caminho inverso, até a grande sala. Agora, suba a escada à esquerda (o caminho que você não pegou ainda) e avance.
6 - Fique de frente com a jaula que você acabou de descer e salte (aperte R2). Confira as animações e depois, pegue a tocha que está ao seu lado. Corra em direção da pobre donzela e salve-a das garras a criatura das trevas (aperte R1).
7 - Feito isso, aproxime-se da grande porta (com os símbolos) e pressione ●. A princesa vai abrir passagem para você. Continue correndo na mesma direção até sair do castelo assombrado. Se a donzela se soltar de você, volte, aproxime-se dela e aperte R1.
8 - Atravesse a ponte e tome cuidado para não perdê-la. Quando você encontrar um portão parecido com o anterior, faça o mesmo procedimento. Chegue perto do portão e aperte ● para que a bela garota faça o serviço mais complicado.
9 - Entre na sala e detone todas as criaturas das sombras. Sua missão é

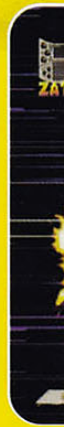
Continua...

Guilty Gear X

# Detonado

## G

**GUILTY GEAR X**
(PlayStation 2, detonado)
**GOLPES SECRETOS**
Confira a lista dos melhores golpes para todos os lutadores do game. Agora, seu adversário não terá mais chance contra você.
O símbolo "/" representa a palavra "ou". Isto significa que os golpes que estiverem entre estes sinais são opcionais.
**CONTROLES BÁSICOS**
L3: Movimentação
●: Heave Slash
✖: Chute/Confirmar Menu
▲: Slash/Cancelar Menu
■: Soco
R1: Provocar
START: Pausar/Opções
**ANJI MITO**
Shitsu: ↓, ↘, → + ■
Fujin: ↓, ↘, → + ▲ / ●
Nagiha: Fujin + ▲
Shin Ichishiki: Fujin + ■
Shin Nishiki: Fujin + ✖/(durante o salto) ↓, ↙, ← + ■
Kou:(defesa) + ■
On: →, ↓, ↘ + ●
Kai: ↓, ↙, ← + ■ / ✖
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Issei Ogi "Sai": →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Zetsu: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
**AXLLOW**
Bentan Gari – Cont.: →, ↓, ↘ + ▲ / ● (aguarde 1 segundo e continue) →, ↓, ↘ + Axl Bomber: + ●
Rensen Geki: ← (aguarde 1 segundo e continue) → + ▲
Kyokusa Geki: Rensen Geki ↑ / ↗
Sensa Geki: Rensen Geki ↓ / ↘
Rasho Sen: B (aguarde 1 segundo e continue) → + ●
Tenhou Seki: ↓, ↙, ← + ■
Raiei Sageki: →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ / ●
Axl Bomber:(no salto) →, ↓, ↘ + ●
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Hyakue Renshou: ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ●
Midare Gami: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
**BAIKEN**
Tatami Gaeshi (durante o salto): ↓, ↘, → + ✖
Zakuro: (defesa) ←, ↙, ↓ + ■
Mawarikomi: (defesa) ←, ↙, ↓ + ✖
Sakura: (defesa) ←, ↙, ↓ + ▲
Suzuran: →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖
Yozansen:(durante o salto) →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Sanzu Watashi: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Baku KI/Baku RIN: (defesa) ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ / ✖
Bakue RYU/Baku HOU: (defesa) ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ / ●
Garyotensei: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
**CHIPP**
**ZANUFF**
Alpha Blade (durante o salto): ↓, ↘, → + ■
Beta Blade (durante o salto): →, ↓, ↘ + ▲
Gamma Blade: ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
Tsuyoshi-Shiki Teni: ↓, ↓, + ✖ / ● / ▲ / ■
Tsuyoshi-Shi. Mensai: ↓, ↙, ← + ✖
Genro Zan: ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖
Ressho: ↓, ↘, → + ▲
Rokusai: Ressho ↓, ↘, → + ▲
Senshu: Ressho/Rokusai, ↓, ↘, → + ✖
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Zansei Roga: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Banki Messai: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ✖
Delta End: ↓, ↘, →, ↓, ↘, ↓ + ●
**DIZZY**
Pirahna: ↓, ↘, → + ■ / ✖
Moving Pirahna: ↓, ↙, ← + ▲
Icicle Column: ↓, ↘, → + ●
Arc Wheel: ↓, ↘, → + ▲
Projecting Spear: ←, ↓, ↙ + ▲
Wing Thrust: → + ■
Tail Jab: → + ●
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Volcanic upheaval: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ▲
Cruxifiction: ↘, ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, → + ■
Shadow Laser: →, ←, →, ↓, ↘, → + ●
**FAUST**
Thrust...: ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖ (aguarde 1 segundo) ←, ↓, ↘, → + ■ (aguarde 1 segundo) ↓, ↘, → + ■ (aguarde 1 segundo e continue) ↓, ↘, → + ■
What's Next?: ↓, ↘, → + ■
Souten Enshin Rambu: ↓, ↘, → + ▲
Going My Way:(no salto) ↓, ↘, → + ● / ●
Forward Move: Souten Enshin Rambu, →, →
Backward Move: Souten Enshin Rambu, ←, ←
Neck Periscope: Souten Enshin Rambu, ■ / ✖
Shower Hack: (perto do adversário) ↓, ↙, ← + ●
In Your Face: ↓, ↙, ← + ■
Watch Your Back!: ↙, ← + ✖
From On High: ↓, ↙, ← + ▲
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Super What's Next?: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■
Gamble Attack: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
This Week's Climax: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
**JAMKURA DOBERI**
Hochifu: ↓, ↙, ← + ▲
Breath of Asanagi: ↓, ↓ + ✖ / ▲ / ●
Ryujin(durante o salto): ↓, ↘, → + ✖
Gekirin(durante o salto): ↓, ↙, ← + ✖
Kenrokaku(durante o salto): →, ↓, ↘ + ✖
Bakushu: ↓, ↘, → + ▲
Mawarikomi: Bakushu + ■
Ashibarai: Bakushu + ✖
Hyappo Shinsho: Bakushu + ▲
Senri Shinsho: Bakushu + ●
Houeikyaku: (no salto) ↓ + ✖
**MOVIMENTOS MORTAIS**
Chokyaku Houosho: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ▲
Renhoukyaku: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Gasenkotsu: ↓, ↘, →, ↓, ↓, → + ●
**JOHNNY**



Guilty

Glistering Gold: ↓, ↘, → + ●
Bacchus Sigh: ↓, ↙, ← + ■
Mist Finer (High): ↓, ↘, → + ■
Mist Finer (Middle): ↓, ↘, → + ✖
Mist Finer (Low): ↓, ↘, → + ▲
Divine Blade/Aerial: →, ↓, ↘ + ▲, ▲ / (durante o salto) ↓, ↘
Divine Blade: → + ▲

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Johnny Special: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Joker Trick: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**KYKISKE**

Stun Edge: ↓, ↘, → + ▲
Stun Edge Charge A.: ↓, ↘, → + ●
Aerial Stun Edge: (durante o salto) + ↓, ↘, → + ▲ / ●
Vapor Thrust: (durante o salto) →, ↓, ↘ + ▲ / ●
Stun Dipper: ↓, ↘, → + ✖
Crescent Slash: ↓, ↙, ← + ✖

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Ride the Lightning: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Rising Force: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**MAY**

Mr. Dolphin! (HZ): ←, ■, → + ▲ / ●
Mr. Dolphin! (VR): ↓, ■, ↑ + ▲ / ●
Restive Rolling: →, ↓, ↘ + ▲ / (durante o salto) + ▲
Applause for Victim: ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖/■/▲/●
Overhead Kiss: (perto do adversário) →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Ultimate Winner: →, ↘, ↓, ↙, ← + ●
Great Yamada Attack: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
May and The Jolly C: (perto do adversário) ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●

**MILLIA RAGE**

Lust Shaker: ▲ (aperte várias vezes)
Max. Velocity Fall: (no salto) ↓, ↘, → + ✖
Tandem Top: ↓, ↘, → + ▲ / ●
Bad Moon: (durante o salto) ↓, ↘, → + ■
Forward Roll: ↓, ↙, ← + ✖
Iron Saber: ↓, ↙, ← + ■
Secret Garden: ↓, ↙, ← + ● / (aperte qualquer botão) + ●

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Winger: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
Emerald Rain: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Iron Maiden: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**POTEMKIN**

Mega Fist I: ↓, ↘, → + ■
Mega Fist II: ↓, ↙, ← + ■
Sliding Head: ↓, ↘, → + ▲
Hammer Fall: ← (aguarde 1 segundo e continue) → + ●
Potemkin Buster: (perto do adversário) →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■
Heat Knuckle-Heat: →, ↓, ↘ + ● (aguarde 1 segundo e continue) →, ↘, ↓, ↙, ← + ●

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Giganter-Gigantic: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ● (aguarde 1 segundo e continue) ←, ↙, ↓,
Bullet: ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Heavenly Potemkin: ←, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Magnum Opera: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**SOL BADGUY**

Gun Flame: ↓, ↘, → + ■
Volcanic Viper (durante o salto): →, ↓, ↘ + ▲ /● + ↓, ↙, ← + ✖
Grand Viper: ↓, ↙, ← + ▲
Bandit Revolver (durante o salto): ↓, ↘, → + ✖ / ✖ + (aperte várias vezes)
Riot Stamp: ↓, ↙, ← + ✖
Wild Throw: (perto do adversário) + →, ↓, ↘ + ✖

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Dragon Install: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ▲
Tyrant Rave: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Napalm Death: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**TESTAMENT**

Soul Bit: ↓, ↘, → + ■ / ✖
Leaping Scythe Slash: ↓, ↙, ← + ■
Behind Floor Demon: ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Forward Floor Demon: ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
Scythe Jab: → + ■
Sickle Jab: → + ●
Poison Gate: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●

**MOVIMENTO MORTAL**

Succubus: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**VENOM**

Stinger Aim: ←, ■ → + ▲ / ●
Carcass Raid: ↓, ■ U + ▲ / ●
Ball Formation: →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖/■/▲/●
Double Head Morbid: →, ↓, ↘ + ▲ / ●
Warp: →, ↓, ↘ + ✖
Mad Struggle: (no salto) ↓, ↘, → + ▲ / ●

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Dark Angel: ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Red Hail: (no salto) ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
Dim Bomber: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**ZATO-1**

Invite Hell: ↓, ↓ + ▲ / ●
Break the Law: ↓, ↙, ← + ✖ (↓)
Summon Eddie: ↓, ↘, → + ✖/■/●/▲
Tiny Attack: Summon Eddie ■
Moving Attack: Summon Eddie ✖
Anti-Aerial Attack: Summon Eddie ▲
Drill Special: Summon Eddie ●
Drunkard Shade: ↓, ↙, ← + ▲
Damned Fang: (perto do adversário) →, ↓, ↘ + ▲

**MOVIMENTOS MORTAIS**

Executor: (no salto) ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
Amorphous: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ●
Megalith Head: Summon E. →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ▲
Black in Mind: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●

**TRUQUES ESPECIAIS**

Lutadores secretos
Na tela "Press Start", aperte rapidamente a seguinte seqüência de botões: ↓, →, →, ↑ e Start. Os lutadores Testament e Dizzy ficarão disponíveis na tela de seleção de personagens para todos os modos de jogo. Como alternativa, complete o Modo Arcade ou 20 níveis do Modo Survival e vença Testament. Além disso, você deve encarar e

**Continuação:**
**ICO**

proteger a princesa, não importa como. Dentro do possível, procure por um caixote no chão e empurre-o para o outro lado.
10 - Depois disso, suba as escadas que apareceram e corra para cima, sempre no mesmo sentido. Quando você encontrar uma porta fechada, não se preocupe. Deixe a donzela neste local e caia para o andar inferior. Agora é com você!

**DEVIL MAY CRY**
(PlayStation 2)
**INIMIGOS DOS ALÉM**
Acompanhe abaixo os inimigos que você enfrenta durante o game e as dicas para cada um deles:
**Marionetes**
É uma marionete controlada por forças maléficas. Apesar de um pouco lento, este grande boneco ataca com lâminas afiadas que podem picotar o seu personagem. Fique esperto pois eles aparecem em grande número. Para vencê-los, use seqüências rápidas e não dê tempo para este inimigo respirar.
**Sin Scissors**
Uma mistura de bruxa com fantasma. Este inimigo pode atravessar paredes e atacar rapidamente com uma tesoura gigante. Ele voa sobre seu herói e pode dar um pouco de trabalho. Destrua esta criatura com golpes precisos e movimentos aéreos. Dependendo da situação, use o revólver sempre que estiver longe dele.
**Shadow**
Um espírito assassino que pode se transformar em diferentes formas de animais, inclusive uma pantera negra. Ele tem o ataque mais perigoso e pode destruir Dante rapidamente. Seja esperto, fique sempre pulando e escape de seus ataques. Use as armas de fogo quando estiver longe e golpes precisos com a espada em curtas distâncias. Se surgir uma esfera luminosa no corpo do animal, bata com a espada

até se livrar do inimigo.
**Nero Angelo**
Um anjo negro chamado Nero. Assim como o inimigo anterior, ele é um dos mais poderosos. Ele pode voar e disparar raios demoníacos. Para detoná-lo é muito importante aumentar o poder de sua espada, pois ele tem bastante energia. A dica é saltar sobre ele e atacar rapidamente. Depois disso, fique numa distância segura e prepare-se para escapar de seus ataques.
**Phantom**
O monstro mais forte do jogo. Trata-se de uma aranha gigante com cauda de escorpião. A criatura usa os ferrões e ataca com jatos de lava. A estratégia de combate é muito simples. Salte sobre o corpo do monstro e dê vários golpes com a espada nas costas do bicho. Para escapar de seus ataques, salte para as laterais da tela e mantenha sempre uma distância "segura".
**Devil Man**
É o responsável por toda esta bagunça. Chamado também de Esparta, este demônio pretende dominar o mundo dos homens e espalhar as trevas. Ele é o pai de Dante, o herói do game, pois teve um filho com uma humana. Não será nada fácil vencer este inimigo, pois ele tem habilidades muito parecidas com as de Dante. A dica é usar ataques variados e escapar de suas investidas.

**SILENT HILL 2**
(PlayStation 2)
**Save Game**
Quando você encontrar um quadrado vermelho, aproxime-se e aperte ✖. Feito isso, coloque o seu memory card no console e salve o jogo. Guarde muito bem estes locais, pois você poderá salvar o game toda vez que achar necessário.
**Detone os monstros**
Para matar os monstros rapidamente com o bastão, segure R2 + ↑ e aperte ✖ para disparar golpes mais fortes sobre a cabeça do inimigo.
**Ignore os inimigos**
Sempre que James estiver correndo nas ruas e avenidas da cidade, fique esperto com

**Continua...**

derrotar Dizzy no nível 30 do Modo Survival.
**Modo Guilty Gear**
Vença o último adversário do nível 100 do Modo Survival para liberar este modo secreto.

T

**TEKKEN TAG TOURNAMENT**
(PlayStation 2)
**OS MELHORES COMBOS PARA OS PRINCIPAIS LUTADORES**
**LEGENDA DOS GOLPES**
TAG - Botões R1, R2, L1 e L2, trocar lutador.
N - Direcional neutro, sem movimentos por um segundo
PL - Passo especial (↑, N ou ↓, N)
RN - Correr (→, →)
DP - Fazer os comandos quando o lutador estiver levantando
[ ] - Golpes opcionais ou que cancelam as seqüências de golpes
( ) - Conjunto de comandos que formam um único movimento/ataque
/ - Comandos opcionais
Nota: considere todos os movimentos com o lutador na posição do "Player 1". Caso contrário, inverta os comandos direcionais.

**JIN KAZAMA**
APELAÇÕES
Bitch Kicks: (em frente), ■ + ✖
Arm Break

Tekken Tag Tournament

Shoulder Toss: ▲ + ●
Wrist Takedown: ↓, ↙, ← + ■ + ✖
Stonehead: →, → + ■ + ▲, TAG
Striking Oshi Taoshi: ↘ + ▲ + ✖
Shoulder Flip : (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Arm Break: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Armbar: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG) [■, ▲, ■]/[▲, ■, ▲], ■ + ▲
**GOLPES ESPECIAIS**
Tenstring 1: →, →, N + ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■
Tenstring 2: →, →, N + ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲, ■
Tenstring 3: ✖, ▲, ●, ✖, ■ + ●, ▲, ▲, ■, ▲
Ninestring : ✖, ▲, ●, ✖, ■ + ●, ▲, ■, ✖/●
Elevenstring 1: ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ■, ✖/●
Elevenstring 2: ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ✖ + ●
Fivestring: ← + ▲, ●, ▲, ■, ▲/(↓ + ▲)
Jab, Axe Kick: ■, →, ▲, ✖, ●/(segure → + ●)
Lightning Godfist: ← + ■ + ●
Overhead Smash: → + ▲, →, ●
Low Shot, Overhead Smash: ↘ + ■, ▲
Demon 7-String: ■, ▲, ▲, ✖, ▲, ●, ✖
Devil Thunder Godfist: →, N, ↓, ↘ + ■
Devil Mid Wind Godfist [Tag]: →, N, ↓, ↘ + ▲, TAG
DEVIL POPSEPSION: ← + ■ + ▲, ▲, ▲, ✖
Mid/High Attack Reversal: ← + (■ + ✖)/(▲ + ●)
Lightning Hell Godfist: segure ← + ■ + ●
Com Heihachi no time: ← + ■ + ▲, ▲, ▲, ✖
Combo 1: PL + ▲, ■, ←, → + ▲, ■, ▲
Combo 2: ↓ + ✖ + ●, ■ + ●, ▲, ●
Combo 3: →, N, ↓, segure ↘ + ●, ■ + ●, ▲, →, → + ▲
Combo 4: →, N, ↓, ↘ + ▲, →, N, ↓, ↘ + ▲, →, N, ↓, ↘ + ▲
Combo 5: ← + ●, ←, → + ▲, ■, ↓ + ▲, →, → + ▲
**PAUL PHOENIX**
APELAÇÕES
Shoulder Throw: (em frente), ■ + ✖
Shoulder Popper : ▲ + ●
Stomach Throw: ← + ▲ + ✖
Striking Shiho-Nage: ↘ + ■ + ▲
Shoulder Ram [Tag]: →, → + ■ + ▲, TAG
Dragon Screw : (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Tripping Hip Toss: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Hip Toss : (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Armbar: [■, ▲, ■,]/[▲, ■, ▲] ■ + ▲
Ultimate Punishment: (▲, segure ↓ + ■, ■),(N + ●, ■, ■ + ▲)
**GOLPES ESPECIAIS**
Punches: ■, ▲
Punch, Kick/Lowkick: ▲, ✖/(↓ + ✖)
Quick P-K Combo: → + ▲, ✖
Punch, Lowkick: ■, ●
HAMMER DASH: PL + ■
Elbow Uppercut [Tag]: ↓, ↘, → + ■, TAG
Death Fist: ↓, ↘, → + ▲
Backdash : ↓, ↙, ←
Ultimate Tackle : ↙ + ■ + ▲
Reversal : ← +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Super Death Fist : ← + ■ + ▲
Tenstring 1: ■, ▲, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■
Tenstring 2: ■, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
Fivestring: ■, ▲, ✖, ■, ▲
Elbow, Death Fist : segure ↓, ↘ + ▲, →, ■
Elbow, Lifting Leg Punch [Tag]: segure ↓, ↘ + ▲, →, ▲, TAG
Jumping Kicks : →, → + ✖, ●
Combo 1: DP + ▲, ↘ + ■, ■, → + ■ + ●
Combo 2: ↘ + ▲, ■, ■, ■, ↓, ↘, → + ▲
Combo 3 : [segure ↓, ↘ + ▲] ▲, ↓ + ●, ▲
Combo 4: ↗ + ●, ■, ▲, ↗ + ✖, ●
Combo 5: ↓, ↘, → + ■, ↗ + ●, ↙ + ■, segure ↓, ↘ + ▲, ■
**FOREST LAW**
APELAÇÕES
Twin Dragonstrike: (em frente), ■ + ✖
Leg Grab Takedown: ▲ + ●
Dragon Dive: → + ▲ + ✖
Chastisement Punch: ↘ + ■ + ▲
Bulldog: ■, ▲, ■ + ▲
Dragon Knee [Tag]: →, → + ✖ + ●, TAG
Headlock: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Dragon Crotch Punch: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Throat Punch: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Punch Combo: ■, ■, ■, ■, ■ TAG
Punch Combo: ■, ■, ■, ■, (▲, ▲)/(▲, segure → + ▲, →, ▲)
Power Counterjab: Perto do oponente, ↓, ↘, → + ■
OVERHEAD DASH: → + ■ + ▲
Dragon Knuckle Combo: segure → + ▲, →, ▲, →, ▲
BACKFIST: PL + ▲, ■, ▲, →, ■
Inch Punch: → + ▲, ■
INCHPUNCH TAGOUT: → + ▲, ■, TAG
Dragon Slide: segure ↓, ↘, ↓, ↘ + ✖
Low Flipkick [Tag]: segure ↓, ↖/↑/↗ + ●, TAG
High Flipkick: segure ↓, segure ↖/↑/segure ↗ + ●
Super Flipkick: segure ↓, segure ↖/↑/segure ↗ + ✖ + ●
High/Medium: ← +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Low Cancel: ↓/segure ↓ +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Dragon Fang: ↙ + ■ + ▲
Tenstring 1: ↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●
Tenstring 2: ↘ + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●
Kiai Tame Powerup, Blackout Punch: ■ + ▲ + ✖ + ●, ■, ✖
Combo 1: ↗ + ●, ■, ← + ▲, ↓ + ▲, ✖
Combo 2: segure ↓, ↑, N + ●, ■, ← + ▲, ■, ▲, ← + ▲
Combo 3: Perto do oponente, ↓ + ▲, ✖, segure ↗ + ●, ✖
Combo 4: Perto do oponente, ← + ■, ▲, ■, → + ▲, ■
Combo 5: Perto do oponente, ✖, ●, DP+ ●, ← + ▲, ✖, ●
**LEI WULONG**
APELAÇÕES
Flying Sky Kick [Tag]: (em frente), ■ + ✖, TAG

Neck Wringer: ▲ + ●
Tombstone Piledriver :
Thai Trip:
→, → + ■ + ▲
Falling Elbow Trip:
↗ + ■ + ▲
Sailboat Stretch: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Punches/Crescent Kick: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Back Pushdown: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Turning Punch, (BK): ■ + ▲
Rushing Punches: →, N + ■, →, ▲, →, ■, →, ▲, ✖/→, ●
Guard Melting Punches: →, N + ▲, ■, ▲
Break Punches: →, N + ▲, →, ■, →, ▲
Low Kick, Mid Kick: ✖/●, ↑/↓
(BK): ← + ✖ + ●
(FDFA): ↓ + ■ + ▲
(FUTA): ↓ + ✖ + ●
Drunken Stance: → + ✖ + ●
(Snake Stance): → + ▲ + ✖
Tiger Stance: (→ + ▲ + ✖, ↑, ↑)/(→, N + ■, ▲, ■, ▲, ↓
Kick, Punch Combo: ✖, ■, →, ▲, →, ■, →, ▲, →, ✖/→, ●
Crane Stance: (→ + ▲ + ✖, ↓, ↓)/(→, N + ■, ▲, ■, ▲, ●, ↓)
Tenstring 1: ■, ▲, ■, ✖ + ●, ▲, ■, ●, ■, ●, ●
Tenstring 2: ■, ▲, ■, ✖ + ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ✖
Ninestring 1: ■, ▲, ■, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ■, ■, ▲
Rush Combo : →, N + ●, ■, ▲, ✖, (●/↓ + ●)
Hawk Claw Kicks : ✖, →, ✖, →, ✖, →, ✖
Roll Forwards/Back : [→/←], ✖, ●
Lightning Crescent, Stunkick/Lowkick : →, N + ✖, ●/↓ + ●
Crescent Kick, X Punches : → + ●, ▲, ■, →, ▲, ✖
Combo 1: ↙ + ●, ↓, ●, ■, ■, ◪, ■, ■, ■, ↘ + ▲, →, N + ●, ■, →, N + ■, ▲, ■, ▲
Combo 2: segure ↗, ✖ + ●, ↗ + ●, ■, →, N + ■, ▲, ■, ▲
Combo 3: ↗ + ●, →, N + ●, ■, ▲, ✖, ↓ + ●
Combo 4: Perto do oponente, ■, ↗ + ●, ●, ●, ✖
**KING**
APELAÇÕES
Swinging DDT: (em frente), ■ + ✖
Brainbuster Suplex: ▲ + ●
Coconut Crush: ↘ + ▲ + ✖
↙, → + ▲
Giant Swing: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Wishbone Powerbomb: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
DDT: segure ↓, ↙, ↙ + ■ + ▲
Leglock: ↙ + ■ + ▲
Sidestepping Elbow Lock
Multistarter: PL + ▲ + ●
Jaguar Driver : ↓, ↘, → + ■
Flying Press: ■ + ▲
Boston Crab: ■ + ▲, ✖, ●, ■ + ▲
Irish Whip: ← + ■ + ▲, TAG
Drop Kick: →, → + ✖ + ●
Black Shoulder: → + ▲ + ✖
FLYING BODY SPLASH: →, segure → + ▲ + ✖
**GOLPES ESPECIAIS**
Straight Arrow: PL + ▲
Ultimate Tackle: (segure ↓, ↙)/(segure ↓) + ■ + ▲
Ali Kicks: ↓ + ✖ + ●, (●, ●)/(▲)
Ali Kick 2: ↓ + ✖ + ●, (●, ●, ●, ●)/(●, ●, ▲)
Mid/High Kick Reversal: ← +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Low Cancel: ↓/segure ↓ +(■ + ●)/(▲ + ✖)
Tenstring 1: ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, (■/✖)
Tenstring 2: ■, ▲, ■, ■, ✖, ✖, ●, ●, ■, (■/✖)
Tenstring 3: ■, ▲, ■, ■, ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ■ + ▲
Chicken Wing Face Lock: ▲, ■, ■ + ▲ + ✖
Reverse Guillotine: ▲, ■, ✖, ■ + ▲ + ●, ■ + ▲ + ●
Combos 1: ↗ + ●, ↗ + ●, ↓ + ■, N + ▲ segure ↓, ↘ + ■, ↓ + ■, DP + ■, ↓ + ✖ + ●, ▲
Combos 3: segure ↓, ↘ + ▲, ▲, ■, ■ + ▲, ■
Combos 4: →, → + ▲, ■, ▲, ↘ + ▲, ↓ + ✖ + ●, ▲
Combos 5: Perto do oponente, →, N, ↓, ↘ + ■ + ▲, ↑ + ▲ + ●
**NINA WILLIAMS**
APELAÇÕES
Arm Turn: (em frente), ■ + ✖
Lifting Toss: ▲ + ●
Falling Elbow: ■, ▲, ■
Arm Lock: ▲, ■, ✖
Embracing Elbow Strike : ↘, ↘ + ■
Overhead Toss [Tag]: ↗ + ■ + ▲, TAG
Palm Grab: ↓, ↘, →, ■ + ▲
Neck Cutter Arm Bar: ✖, ●, ✖, ■ + ▲
Knee Bash, Neck Snap: ▲, ✖, ●, ▲, ▲
Falling Neck Snap: ■, ✖ + ●, ■, ▲, ■ + ▲
Turtleshell Flip: ■, ▲, ●, ✖, ■ + ▲ + ✖
Standing Reverse Arm Lock: ■, ✖, ▲, ■
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze: ✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Falling Reverse Arm Lock: ▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
Knee Bash: ↓, ↙, ←, ■ + ●
Standing Reverse Arm Lock: ■, ✖, ▲, ■
JACH: ▲, ✖, ✖, ●/(↓ + ●)
**GOLPES ESPECIAIS**
Jab, (Jab,Lowkick)/Roundhouse: ▲, (■, ●)/●
Sidekicks, Lowkick/Spinkick: ✖, ✖, ✖/●/(■, ▲, →, ■ + ▲)
Punches, Double Palm: ■, ▲, →, → + ■ + ▲
Hop, Lowkick: ↗, N, ↓ + ✖, ▲/✖/(↓ + ✖)/●
Reversal: ← +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Low Cancel : ↓/segure ↓ +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Hunting Swan: ↙ + ■ + ▲
Sleeping Breath: ↓, ↘, →,segure ↙ + ▲ + ✖
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze: ✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Tenstring: ■/(↘ + ■)/(DP+ ■), ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖
Combo 1: segure ↘, ✖, DP+ ●, ↓ + ●, ■, →, → + ✖
Combo 2: ↘ + ▲, ↗ + ●, ↓ + ●, ■, ↓ + ●, ■
Combo 3: Perto do oponente, ↙ + ●, ✖, ↗, ■, ↓ + ✖, ▲
Combo 4: ↓ + ✖, ▲, ■, ▲, ■, ▲, → + ■ + ▲
Combo 5: ↙ + ✖ + ●, ↘ + ✖, ✖, ✖, ■, ▲, → + ■ + ▲
**YOSHIMITSU**
APELAÇÕES
Flying 69 Slam: (em frente), ■ + ✖
Hilt Smashdown: ▲ + ●
Rainbow Drop: ↓, ↙, ← + ■ + ▲
Flying Cartwheel: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Clonimitsu: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Spinning Missile Press: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Chest Stab: ■/▲
**GOLPES ESPECIAIS**
Spinning Hilt Strike, Flipstomp: ← + ■, ✖ + ●
Spinning Hilt Strike, Backflip, Sword Slash: ← + ■, ●, ↙ + ■
Sword Pommel Strikes: ■, →, ■, →, ■
Crouching Fist Spin: segure ↙ + ▲, ▲,▲,▲
Evasive Crouching Fist Spins: ↙ + ▲, ▲,▲,▲,▲
Samurai Stab: ↑ + ▲ + ✖
Saw Blade: ↑ + ▲ + ✖, ■
Shark Attack: →, → + ■ + ▲
Punch, Kick/Lowkick: ▲, ✖/↓ + ✖
Lunging Sweep: segure ↓, ↘ + ✖
Crouching Fist Spins: segure + ▲, ▲,▲,▲,▲
Spinning Leg Sweeps: segure ↙ + ✖, ✖, ✖,✖
Crouching: segure ↙ + ▲, ▲,▲
Tenstring: ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■
Eightstring: ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ✖ + ●
Tenstring: ■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■
Tenstring : ●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■
Eightstring : ●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ✖ + ●
Elbow Smash : →, → + ▲
FIVESTRING : ●, ●, ▲, ▲, ■, ■
Combo 1: segure ↓, ↘ + ✖, DP+ ●, →, → + ●
Combo 2: ↘ + ▲, ← + ■, → + ■, ← + ■, → + ■, → + ✖
Combo 3: ← + ■ + ●, ↑ + ■ + ▲, ■ + ▲
Combo 4: → + ▲, ↘ + ▲, ← + ■, ← + ■, ■, ↘ + , ▲
Combo 5: ●, ✖, ←, ← + ■, ■, ← + ■, ■, →, → + ✖, ■

**Continuação: SILENT HILL 2**

os inimigos. Não precisa encarar todos eles. Se for possível, ignore-os e corra (↑ + ■) o máximo que puder usando as laterais da tela.
**Primeiro chefe**
Quando surgir um monstro com um capacete de lata, fique atento. Aproveite que ele anda muito devagar e atire várias vezes no inimigo. Assim que o monstrão chegar perto de você, corra para o outro canto da sala e continue atirando. Depois de um tempo, ele vai embora.
**QUEBRA-CABEÇAS**
Confira abaixo a solução dos quebra-cabeças do Woodside Apartment Complex que você encara no início do game. Agora não tem mais motivo para ficar empacado e sem saber o que fazer.
**1 - O relógio**
Para empurrar o grande relógio e abrir uma passagem secreta, é muito simples. Observe os nomes Henry, Mildred e Scott que estão marcados na parede. Cada um apresenta um ângulo que cada ponteiro do relógio deve estar. O primeiro as horas, o segundo os minutos e o último, os segundos. Use a Clock Key do quarto 208 para abrir a tampa do relógio e coloque e atrase-o para a seguinte hora: 9:10. Bingo!
**2 - O cofre**
Quando você alcançar o segundo grupo de apartamentos, surgirá um cofre numa sala. Para abri-lo, posicione o aparato no número 12, gire à direita até o 1, depois gire à esquerda até o 2 e para finalizar, gire até o 7. Esta senha é

aleatório e, se não funcionar, vá para o banheiro do mesmo cômodo e examine o vaso sanitário. Você vai conferir a seqüência correta do cofre. É muito importante abrir o cofre pois você consegue muita munição que será muito útil para detonar os monstros mais macabros.
**3 - A arca**
Quando James encontrar a arca, você deve colocar as

**Continua...**

**Continuação:**
**SILENT HILL 2**

três moedas que você pegou numa determinada ordem. Para cada nível de dificuldade existe uma solução diferente. Confira a ordem correta para cada uma delas:
Modo Easy: Old Man, 0, Snake, 0, Prisoner
Modo Normal: 0, Old Man, Prisoner, 0, Snake
Modo Hard: 0, Old Man, 0, Snake, Prisoner
Após abrir a arca, você vai conseguir a chave Lyne Key do quarto 209, muito importante para que você continue avançado e explorando as outras áreas do mapa.

**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**
(PlayStation 1 e 2)
**DETONAÇÃO INICIAL**
Acompanhe as dicas abaixo e abra rapidamente o segundo estágio do game.
**Ative as cinco válvulas**
Você deve deslisar sobre as cinco válvulas que estão espalhadas no cenário. Três delas estão localizadas na parede do lado esquerdo e as outras duas no lado oposto. Para ativá-las, basta saltar sobre elas e deslisar. Segure ✖ e, quando estiver próximo da válvula, solte o botão e aperte ▲. Assim que você ativar todas as válvulas, surge uma sala secreta que fica perto do ponto inicial da fase.
**Recolha as letras S, K, A, T e E**
Logo no início, pegue o caminho à esquerda e desça a rampa e recolha o "S" no primeiro half. Suba para o lado oposto e pegue o "K" no outro half. Mais adiante, atravesse o grande half, deslise pelo corrimão e recolha o "A" que fica no lado direito, perto do centro do cenário. Suba para o outro lado, deslize no outro corrimão (em forma de "U") e passe sobre o "T". Em seguida, faça o mesmo no corrimão à direita e recolha a última letra, o "E".
**Fita secreta**
Não é tão difícil pegar o tape

do game. Ele está localizado no alto da fase, na plataforma superior, bem no centro da tela. Para chegar lá, suba pelo corredor estreito e salte para o outro lado. Tente fazer uma

**Continua...**

**LING XIAOYU**
APELAÇÕES
Slap, Forearm Chop: (em frente), ■ + ✖
Degree Flip: ▲ + ●
Wristlock Flip: ➘, ➙, ➔ + ▲
Human Hurdle: ➔ + ▲, ■
Arm Hook Toss: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Reverse Flip: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Spinning Leg Trip: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Power Uppercut: ➘ + ■ + ▲
Crouching Axis Roll, Throw: (■ + ✖)/(▲ + ●)
Spin Sweep: ➔ + ●
BK: ➔ + ■ + ▲
Forward Roll: ➔ + ✖ + ●
Jump Kick: (➚/➘/➖)+ ✖, ✖/●
Piroette Kick: (➚/➘/➖),✖
Phoenix Hopsweep: segure ➚, ✖
Wing Strikes: ➔, ➔ + ■ + ▲, ■ + ▲
Jab, Uppercut: ■, ➘ + ▲
Jabs: ■, ▲
Lotus Twist, Lotus Slap: segure ➘, ➘ + ▲, ■/➘
Overhead Slaps : ➘ + ■ + ▲(▲, ➔, ■)/(✖ + ●)
BIRD'S FLOCK: ■ + ▲
Jab, Palmslap: ▲, ■
Storming Flower: ➙ + ■
TWIN LIFTING PALMS [Tag]: ➘ + ▲, ■, TAG
Power Crescent: ➔ + ✖
Kneecap Kick: ➙ + ●
Four Hit Flurry [Tag]: segure ➘, ✖, ▲, ■, ➔, ●, TAG
Crouching Backturn: segure ➘, ➙ + ✖ + ●
Combo 1: Perto do oponente, ●, ➙ + ■
Combo 2: Phoenix ➚ + ✖, ➘ + ■, ▲, ▲, ▲, ■, ●
Combo 3: Perto do oponente, DP + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ●
Combo 4: ➚, ✖, segure ➘ + ✖, ▲, ▲, ■, ➔, ➔ + ■ + ▲, ■ + ▲
**HWOARANG**
APELAÇÕES
Windmill Neck Kick : (em frente), ■ + ✖
FALCON DIVE KICK : ▲ + ●
Rolldown Jawbreaker: ➔, ➔ + ▲
CANNONBALL: ➔ + ▲ + ✖, TAG
Trapped Heel Explosion: ➘, ➙, ➔ + ✖
Hip Toss: ➘, ➙ + ■ + ✖
TAG-Kick Massacre: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Neck Snapper: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Jumping Leg Press: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Machine Gun Kicks [Tag]: ✖, ✖, ✖, ➔, ✖, TAG
Butterfly Combo, (RFL): ✖, ✖, (✖/➘ + ✖), ➔, ●
Butterfly Combo (RFF): ✖, ✖, (✖/➘ + ✖), ➔, ●, ●
Left Kicks, Spin Kicks, (RFF): ✖, ✖, ●, ➔, ●
Right Kick Combo, (RFL)/[LFF]: ●, ●, ●, ➔
Hot Feet, Mid Kick/Low Kick: ●, ●, ●, ●/✖
Machine Gun Kicks [Tag]: ✖, ✖, ➔, ✖, TAG

Changeup Combo, (RFL)/[LFF]: ✖, ✖, ●, ➔
Tenstring: ■, ▲, ✖, ●, ✖, ●, ●, ●, ●, ✖
Hook Kick, (LFL)/[BK]: ➔ + ✖, ➔
Lifting Leg Kick [Tag]: ➔ + ●, ●, TAG
Leaping Left Roundhouse/Screw Kicks : ➔, ➔ + (✖)/(●, ✖)
Changeup Combo (RFF): ✖, ✖, ●, ➔, ●
Hook Kick, Axe Kick (RFF): ➔ + ✖, ➔, ✖
Hook Kick, Low Spinkick: ➔ + ✖, ●
Body Blow : ➘ + ■ + ▲
Uppercut: ➘/(➔, N, ➘, ➘) + ▲
Double Sidekicks : ➘ + ✖, ●
Combo 1: ➔ + ●, ▲, ➔ + ✖, ■, ➘ + ●, ●
Combo 2: Perto do oponente, ➘ + ▲, ■, ■, ▲, ●
Combo 3: ➔ + ●●, ●➔, N + ▲, ➔ + ✖, ●
Combo 4: ➔, N, ➘, ➘ + ●, ✖ + ●, ✖, ●
Combo 5: Perto do oponente, ➘ + ●, ●, ✖, ✖, ✖, ✖
**EDDY GORDO**
APELAÇÕES
Scoot Leg Toss: (em frente), ■ + ✖
Handstand Leg Toss: ▲ + ●
Spiraling Hip Toss: ■ + ▲
Side Flip Flop [Tag]: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
Spinning Neck Kick: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Over The Top Legtoss: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Cabeçada: ■ + ▲, ■ + ▲
Back Handspring, [HND]: ✖ + ●, ➘
Back Handspring, Arrow Kick, (HND): ✖ + ●, ✖
Stinger, Back Handspring, [HND]: ●, ✖ + ●, ➔
Kickup [Tag]: ➘ + ✖ + ●, TAG
Jumping Jack, [SIT] : (➷/➚/➚)+ ✖ + ●, ➘
JUMPING DACK DOWN : (➷/➚/➚)+ ■ + ▲
Boomerang Kick [Tag]: ➔, ➔ + ✖ + ●, TAG
Flapjack: segure ➘ + ✖ + ●
Low Flair Sweep, Cabeçada: ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Aerial Kicks: PL + ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ➚ + ✖ + ●
Armada de Costes, Lowsweep: PL + ➚ + ✖, ✖/(✖)
Armada de Costes, Low Kickout: PL + ➚ + ✖, ✖ + ●
Eightstring: ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, (■ + ▲), (■ + ▲)
Sevenstring: ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ●
Leaping Massacre, (HND): PL + ●, ✖, ➔
Armada, Rasteria, Low Kicks, [HND]: ➔ + ●, ✖, ●, ●, ➔
Armada, Double Lowkicks : ➔ + ●, ✖, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Armada, Double Backflips : ➔ + ●, ●, ✖ + ●
Sevenstring 2: ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ●, (■ + ▲)
Meia Lua de Compasso: ➙ + ●, ●, ●, ●
Combo 1: ➔ + ●, ✖, ✖, ✖, ●
Combo 2: ➘ + ✖ + ●, ●, ➘ + ●
Combo 3: Perto do oponente, PL + ▲, ➚ + ■ + ▲
Combo 4: ➘ + ✖ + ●, ■, ■, ▲, ●, ●
Combo 5: Perto do oponente, ➔ + ●, ■, ▲, ●, ●
**JULIA CHANG**
APELAÇÕES
Death Valley Bomb: (em frente), ■ + ✖
Fisherman Suplex: ▲ + ●
Front Suplex: ➘, segure ➙ + ■ + ✖
ARM WHIP: ➔ + ▲, TAG
Cross Arm Suplex: segure ➘, ➙, ➘, ➙ + ■ + ▲
Armlock Suplex: ➘ + ■ + ▲
Mad Axes: ➘, ➙, ➔ [➚/➘], ➔ + ▲
Running Bulldog: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Spinning Frankensteiner: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Spinning Air Neckbreaker: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
**GOLPES ESPECIAIS**
Spin, Highkick, Sweepkick: ✖ + ●, ●, ●, ●/(➘ + ●)/■
Earthquake Stomp: ➚ + ✖ + ●
Wave Taunt: ▲ + ✖ + ●
Heaven Cannon: ➔ + ■ + ●
Tenstring: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ■
Tenstring: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ✖, ▲, ■
Tenstring: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖
Dashing Elbow: segure ➘, ➘ + ▲
Low Sweep, Bow Leg: segure ➘, ➘ + ●, ✖
Club Fist, Sweep, Bowleg: ■ + ●, ✖
Death Push, Lowkick/Highkick: ➘ + ▲, ✖/●
Push, Sky Uppercut [Tag]: ➘ + ▲, ■, TAG
MOUNTAIN CRUSHER: ➘ + ●, ➔, ▲, ➔, (➔, ➔ + ■)
Spinsweep, Highkick/(Sweep): ➘ + ●, ●/(➘ + ●)/■
Kick, Spinsweep : ●, ●, ●/(➘ + ●)/■
Catapult, Low Sweep, Bow Leg: ■, ■, ●, ✖
Overhead Chop, Low Sweep, Bow

Tekken

Leg : ↘ + ■, ●, ✖
Combo 1: → + ■, (→, → + ■) x 5
Combo 2: → + ●, →, → + ■, →, → + ■, ↓, ↘ + ■, ▲
Combo 3: ↘ + ▲, ■, →, →, → + ■, →, → + ■, →, → + ■, ●
Combo 4: ↗ + ●, ↓ + ▲, segure ↓, ↘ + ●, ✖, ↘ + ●, ▲, ←, → + ■
Combo 5: → + ■ + ▲, segure ↗, ●, →, → + ■, ●

**GUN JACK**

APELAÇÕES
Body Slam: (em frente), ■ + ✖
Punishment Drop: ↗ + ■ + ▲
Gigaton Punishment: ↓, ↘ + ▲
Backbreaker: ↓, ↙, ← + ▲
Pyramid Driver: ↓, ↘, → + ■
Piledriver: ↙, → + ■ + ▲
Face In The Dirt: ↙ + ▲ + ✖
Jaw Breaker: →, → + ▲ + ✖
Catapult: ↘ + ▲ + ●
Modified Catapult: ↘, ↘ + ▲ + ●
GUN BOMB: ↓ +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Hanging Next Throw [Tag]: (à esquerda), ■ + ✖/▲ + ●, TAG
Flipping Choke Slam: (à direita), ■ + ✖/▲ + ●
Spinal Crush: (atrás), ■ + ✖
Death Shot: (▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**
Low Cossack Kicks: segure ↙ + ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●
Megaton Uppercut [Tag]: ←, ↙, ↓, ↘, →↘ + ■, TAG
Digital Hans Head Slide: → + ✖ + ●
Sit Down: ↓ + ✖ + ●
Sitting Punches: (■, ▲, ■, ▲)/(▲, ■, ▲, ■)
Dark Greeting: → + ●, ■
Dive Bomber: ✖ + ●, [✖ + ●], [✖ + ●]
Gigaton Punch: ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↖ [✖, TAG], ■
Tenstring: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
Tenstring: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
Tenstring: ↗ + ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
Tenstring: ↗ + ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
Combo 1: segure ↘ + ▲, ■, DP+ ■
Combo 2: ↘, ↘ + ▲ + ●, ↓ + ■ + ▲
Combo 3: DP+ ■, → + ▲, → + ▲, → + ■ + ▲
←, ↙, ↓, ↘, →, segure ↘ + ■, ←, ↙, ↓, segure ↘ + ▲
Combo 4: → + ●, ■, ↙ + ■, ■, ■▲

**JUN KAZAMA**

APELAÇÕES
Arm Bar: (em frente), ■ + ✖
Serpent Twist: ▲ + ●
Striking Oshi Taoshi: ↘ + ▲ + ✖
SPINNING ARM WHIP: ← + ■ + ▲, TAG
CLOUD TASTE: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
WIND WHEEL: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
German Suplex: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**
DASH FORWARD: (→ + ▲)/(↘ + ■ + ▲), ↙
Dashing Uppercut [Tag]: (→ + ▲)/(↘ + ■ + ▲), TAG
Leg Cutter String: (↙ + ●)/(✖, ●)
Tenstring 1: (DP) + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖ + ●
Tenstring 2: (DP) + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■ + ●, ■, ✖ + ●
Fourstring: (DP) + ▲, ■, ■, ✖
DEMON'S PAW:→, → + ▲
Uppercut: ▲/(↘ + ▲)
ROCK SHOOTER [Tag]: ↙ + ▲, TAG
SPINNING NEST: →, ■ + ▲
SWEEPING SPARROW: segure ↓, ↘ + ▲
SPARROW PIROUETTE: ▲ + ✖
DIVING ARROW: ←/PL + ▲
Punch, Uppercut/(Lowkick): ■, ▲/(✖)
Screw Punch, Can-Can Kicks: → + ■, ●
Punch, Screw Punch, Frontkick: ■, ■, ✖
CARTWHEEL HELICOPTER: ↑/DP+ ✖ + ●, ✖
SPARROW FLIP [Tag]: DP+ ✖, TAG
Can-Can Kicks: ↓ + ✖ + ●
Backflip Kick [Tag]: ← + ✖, TAG
Combo 1: ↙ + ▲, ■, ■, ■ + ●, ▲,↓ + ●
Combo 2: ↘ + ▲, ← + ▲, ●, ■ + ●, ▲,↓ + ●
Combo 3: ■ + ▲, ■ + ●, ▲, →, → + ▲
Combo 4: → + ▲, ■ + ▲, ■ + ●, ▲,↓ + ●
Combo 5: ↓ + ✖ + ●, ■ + ●, ▲, ■, ■

**BAEK DOO SAN**

APELAÇÕES
Hammerhead Throw: (em frente), ■ + ✖
Blue Shark Throw: ▲ + ●
Cobra Bite Throw: →, → + ▲
Swordfish Throw: ↙ + ■ + ✖
CANNONBALL: → + ▲ + ✖, TAG
BOLT SIDE THROW: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
STAT BOLT SIDE THROW: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Starfish Throw: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**
PUNCH: ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ●/(↓ + ●)
PUNCH [Tag]: ■, ▲, ✖, ●, →, ✖, TAG
PUNCHES, BLACK: ■, ▲, ✖, ✖, ●, →, ●, →, ✖, [→/←]
PUNCHES: ■, ▲, ✖, ✖, ●, →, ●, →, ●, ✖
Flamingo Destruction: ✖, ●, ●, ✖ [→/←]
Tenstring 1: ●, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ✖
Tenstring 2: ●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ✖
Snake Blade [Tag]: ↓ + ●, (Release ✖), ✖, N + ✖, TAG
Heat Destruction: DP + ✖, ●, →, ●, →, ✖ [→/←]
Hurricane Destruction: DP + ✖, ●, →, ●, →, ●, ✖
Wave Needle: DP + ✖, ✖, →, ●
RISING HIGH KICK: DP + ✖ + ●
Panches Power: [■, ▲] ✖, ✖, ✖, ●/(↓ + ●)
Panches: [■, ▲] ✖, ●, →, ✖, TAG
BLACK WIDOW: [■, ▲] ✖, ✖, ●, →, ●, →, ✖, [→/←]
SILVER MANTIS: [■, ▲] ✖, ✖, ●, →, ●, →, ●, ✖
Flamingo Stance: ■, ▲, ✖, →
Black Widow: ✖, ✖, ●, →, ●, →, ✖, [→/←]
Silver Mantis: ✖, ✖, ●, →, ●, →, ●, ✖
Combo 1: ↘ + ▲, ■, ▲, ✖, →, ■, ▲, ✖, →, ■, ▲, ✖, →
Combo 2: ✖ + ●, →, →, ↙ + ●
Combo 3: →, N, ↓, ↘ + ✖, ↗ + ✖, ●, ✖
Combo 4: Perto do oponente, ↓ + ✖, ✖, N + ✖, ■, ↓ + ✖, ✖, N + ✖ [✖, ●], ✖, ✖, ✖, ●

**MICHELLE CHANG**

Arm Turn: APELAÇÕES
Front Suplex: (em frente), ■ + ✖
Fisherman Suplex: ▲ + ●
TAG ARM WHIP: (← + ▲)/(▲, ←), Arm Lock Suplex: ↘ + ■ + ▲
BLIZZARD SUPLEX: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

ag Tournament

**Continuação:**
**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**

manobra aérea para aumentar a distância do salto.
**10.000, 30.000 e 60.000 pontos**
Para conseguir a pontuação mínima do ranking profissional, você deve fazer o maior número de manobras no menor tempo possível. O detalhe é que você não deve repetir as manobras ou os pontos serão mínimos. Uma boa dica é usar os corrimãos

e pular de um lado para o outro em seqüência. Se você conseguir fazer isso sem cair, seu skatista receberá cerca de 20.000 pontos de uma só vez. Para facilitar, use uma das manobras que separamos ao lado.
**Melhore seu skatista**
Quando surgir um item oval e de cor laranja em seu caminho, passe por cima dele. Para cada um destes que você conseguir pegar, será possível otimizar as características do seu personagem como salto, velocidade e agilidade. Isso será muito útil para passar as outras fases do jogo.
**Derrube o homem**
Este objetivo é muito simples. Vá até o tanque d'água e deslize no corrimão amarelo na parte onde tem os controles do operador. Se tudo correr tudo bem, um gancho irá acertar o operário e derrubá-lo no tanque.
**Manobra arriscada**
Você deve saltar sobre um half e fazer uma supermanobra quando estiver no alto. Seu skatista terá que atravessar as rampas e não poderá cair dentro do half. Segure ✖ para ganhar velocidade e solte o botão para saltar. Quando estiver no alto, segure ← e aperte ■ e depois ●. É baba!

**NASCAR THUNDER 2002**
**AJUSTES RECOMENDADOS**
Para se dar bem em todas as pistas do Modo Career e humilhar os carros controlados pelo computador, ajuste o seu veículo conforme indicamos abaixo em cada pista. Os ajustes estão na seguinte ordem: pressão dos pneus, ângulo do spoiler,

**Continua...**

**Continuação:**
**NASCAR THUNDER 2002**

suspensão, aderência, e relação das engrenagens do câmbio. Boa sorte!

**Pista Atlanta**
45psi, 45°, 60%, 3.5 voltas, 10

**Pista Bristol**
45psi, 69°, 85%, 4.0 voltas, 2

**Pista California**
33psi, 50°, 75%, 4.0 voltas, 6

**Pista Chicagoland**
45psi, 65°, 40%, 0.5 voltas, 6

**Pista Darlington**
45psi, 60°, 51%, 4.0 voltas, 5

**Pista Daytona**
42psi, 45°, 80%, 1.0 voltas, 9

**Pista Dover**
30psi, 71°, 75%, 2.0 voltas, 5

**Pista Homestead Miami**
30psi, 74°, 100%, 4.0 voltas, 5

**Pista Indianapolis**
30psi, 66°, 52%, 4.0 voltas, 7

**Pista Kansas**
35psi, 65°, 75%, 4.0 voltas, 6

**Pista Las Vegas**
30psi, 66°, 50%, 4.0 voltas, 6

**Pista Lowe's**
45psi, 70°, 40%, 1.0 voltas, 6

**Pista Martinsville**
30psi, 75°, 100%, 4.0 voltas, 2

**Pista Michigan**
45psi, 60°, 40%, 2.0 voltas, 6

**Pista New Hampshire**
30psi, 70°, 100%, 4.0 voltas, 3

**Pista North Carolina**
45psi, 70°, 50%, 4.0 voltas, 5

**Pista Pocono (Qualify)**
30psi, 66°, 70%, 4.0 voltas, 6

**Pista Pocono**
30psi, 66°, 70%, 4.0 voltas, 7

**Pista Richmond**
30psi, 70°, 52%, 3.5 voltas, 3

**Pista Sears Point**
30psi, 74°, 75%, 4.0 voltas, 4

**Pista Talladega**
30psi, 45°, 44%, 4.0 voltas, 8

**Pista Texas**
30psi, 60°, 50%, 4.0 voltas, 6

**Pista Watkins Glen**
30psi, 75°, 100%,

SOUTHERN CROPS SUPLEX: (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
German Suplex: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**

➔ + ■ + ● Heaven Cannon
Tenstring 1: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ■
Tenstring 2: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ✖, ▲, ■
Tenstring 3: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖
Death Push, (Lowkick/Highkick): ➘ + ▲, (✖/●)
DASHING LUNGEPUNCH: ➔, ➔ + ▲
Death Push, Punt Kick, Uppercut [Tag]: ▲ + ✖, ■, TAG
P-K combo: ➓ + ▲, ✖
Earthquake Stomp: ➚ + ✖ + ●
Leg Sweep, Bow Leg: segure ➓, ➘ + ●, ✖
DOUBLE JUMPKICK : PL + ✖, ●
SLIDING DOUBLEKICK [Tag]: ➘ + ✖ + ●, TAG
Highkick, Leg Sweep: ●, ●, [●/➓ + ●/■]
Front Leg Sweep: ➓ + ●, (N + ●/➓ + ●/■)
Catapult Combo [Tag]: (■, ■, ■)/(➘ + ■, ■), TAG
Catapult, Sweep, Bow Leg: ■, ■, ●, ✖
Club Fist, Sweep, Bow Leg: ■, ●, ✖ ➔, ➔ + ■, ●
Dashing Elbow
Dashing Punch: ➓, ➘ + ■
Sweep: ●, (N + ●/➓ + ●/■)
Death Push: ■, ▲, (■/✖/●)
Combo 1: ➔ + (■, ➔, ➔) x 4 + ➔ + ■, ➘ + ✖ + ●, ■, ■, ■
Combo 2: ➚ + ●, ■, (➔, ➔ + ■) x 4, ●
Combo 3: ■, ■, ■, ➔, ➔ + ■, ➓ + ●, ■
Combo 4: ➘ + ▲, ■, (➔) x 4 + ■, (➔, ➔ + ■) x 4, ●

**ANNA WILLIAMS**

**APELAÇÕES**

(em frente), ■ + ✖
Lifting Toss: ▲ + ●
Overhead Neck Throw [Tag]: ➚ + ■ + ▲, TAG
Embracing Elbow Strike: ➘, ➘ + ■
Palm Grab: ➓, ➘, ➔ + ■ + ▲
Reaping Arm Bar: ✖, ●, ✖, ■ + ▲
Standing Reverse Arm Lock: ■, ✖, ▲, ■
Falling Reverse Arm Lock: ▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze: ✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Gatelatch Throw: ▲, ✖, ■ + ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
Arm Sprain, Standing Cross Lock: ■ + ✖, ●, ■ + ▲
Inverted Crucifix: ●, ✖, ●, ✖ + ●, ■ + ▲
Arm Break, Rear Cross Lock: ■ + ▲, ●, ✖, ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
Embracing Throat Strike: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Snake Necksnap: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Jumping Overhead Three: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**

Jumpkick: ➚ + ●
Lowkick, Highkick: ✖, ●/(➓/➚ + ●)
Kneeling Flipkick: ➔, ➔ + ● ➔, ➔ + ●, ▲ + ●
Kneeling Flipkick 2
Midkick, Spinchop: ➚/➓ + ●, N + ■, [➚/➓]
Backflip: (➚/➖)/(➖ + ✖ + ●)
Attack Reversal: ➔ +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Bloody Scissors: ➓ + ■ + ▲
Hunting Swan: ➙ + ■ + ▲ [➚,➚]
Cross Cut Saw: ➔ + ■, ■, ■
Tenstring: ■/(➘ + ■), ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
Combo 1: Perto do oponente, PL + ▲, ➓ + ■, ➓ + ✖, N + ✖
Combo 2: ➘ + ▲, ➚ + ●, ➓ + ●, ■, ➓ + ●, ■
Combo 3: segure ➚ + ●, ■, ▲, ■, ▲, ➔ + ■ + ▲
Combo 4: PL + ■ + ▲, ➘ + ✖, ■, ●
Combo 5: ➓, ➘, ➔ + ■, ➚ + ●, ➚ + ■, ✖, ➔ + ■ + ▲

**ARMOR KING**

**APELAÇÕES**

Coconut Crush: (em frente), ■ + ✖
Backfall Suplex: ▲ + ●
Steiner Screwdriver: ➓, ➓ + ■ + ▲
DDT: ➙, ➙ + ■ + ▲
Jaguar Piledriver: ➓, ➘, ➔ + ■
Giant Swing: ➔ + ■

PILEDRIVER

[DOOMSDAY: segure ➓, ➙ + ▲ + ●, TAG
Perto do oponente, OKE SLEEPER: ➔, N, ➓, ➘ + ■ + ▲
FULL NELSON SUPLEX: ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲
WAIST LOCK SLEEPER: ✖ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
LEG STRETCH: ✖, ●, ■ + ▲, ✖ + ●
TRIPLE BACKMOUNTED HEAD: ■, ■, ■ + ▲
REVERSE DESPERATE: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
VERTICAL REVERSE DDT: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Reverse DDT: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
MOUNT POSITION: ➙ + ■ + ✖

**GOLPES ESPECIAIS**

Super Knuckle Bomb: (➔/➚) + ■ + ▲, ➓, (▲ + TAG)
Knuckle Bomb: (➔/➚) + ■ + ▲, ➓
Hopping Super Knuckle Bomb : ➚, N + ■ + ▲, ➓
Super Knuckle Bomb 2: ➚, N + ■ + ▲, ➓, ▲ + ●
Hopping Moon Drop: ➚, N + ■ + ●
Tenstring: ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ✖
Ninestring: ➔ + ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ✖
Dynamite Uppercut [Tag]: segure ➓, ➘ + ▲, TAG
Black Smash [Tag]: ➔, N, ➓, ➘ + ▲, TAG
Flying Cross Chop: ➔, ➔ + ■ + ▲
Middle Smash [Tag]: ➔, ➔ + ▲, TAG
Combo 1: DP + ■, ➓ + ■, DP + ●, ➓ + ✖ + ●
Combo 2: ➚ + ●, ➚ + ●, ➓ + ■, N + ▲
Combo 3: segure ➓, ➘ + ▲, ■, ■, ▲, ➙ + ✖
Combo 4: ➔, N, ➓, ➘ + ▲, ➔, N, ➓, ➘ + ▲, ➓ + ✖ + ●, ●
Combo 5: Perto do oponente, ➔, ➔ + ▲, ■, ■, ■, ➙ + ✖

**GANRYU**

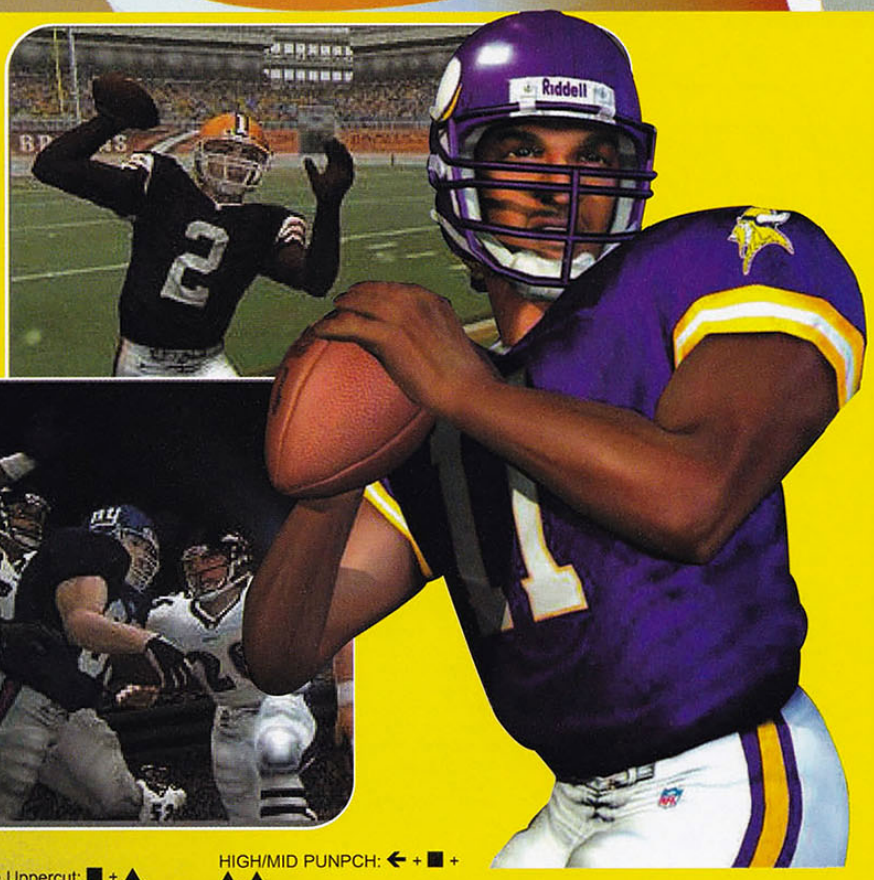
**APELAÇÕES**

Body Drop: (em frente), ■ + ✖
Hip Toss: ▲ + ●
Jizo Hug: ➔, ➔ + ▲ + ✖
UPPER STREAM: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
CROTCH: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
Upside-Down Drop: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
PEDAL PREPS: ➓ + ■ + ▲

**GOLPES ESPECIAIS**

Kabuki Low Palm: ➓ + ▲, ▲, ▲, ▲
Devil Thrusts: segure ➔ + ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Devil Thrusts: ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■
Uppercut, Devil Thrusts: ➘ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Megaton Palm: ➙, ➙, ➓, segure ➘ + ▲
Megaton Float [Tag]: ➙, ➙, ➓, segure ➘ + ■, TAG
Jab, Elbow: ➔/(➔, ➔) +

Nascar Thunder 2002



NFL Game Day 2002



▲, ■
Hammer, Double Uppercut: ■ + ▲, ➔, ■ + ▲
STUNNING PUSH: ➘ + ■ + ▲
Double Uppercut, Hammer: DP + ■ + ▲, ➔, ■ + ▲
Nodowa Mid Combo: segure ➘, segure ➘ + ▲, ■, ▲
Nodowa Mid Combo: ➘, segure ➘ + ■, ▲, ■
Sumo Rush: segure ➘ + ■, ■, ■, ▲, (➚/segure ➘/➔) + ■
Wild Swing, Backfist: segure ➘, ➘ + ■, ▲, ■, ■
HIGH/MID PUNCH REVERSAL: ➔ +(■ + ✖)/(▲ + ●), ■ + ▲
Giant Tackle: ➔ + ■ + ▲
Thunder Palm: ➘ + ▲ + ✖
LOW LEG SWIPE: ➘ + ✖
SUMO DIVE: RN, ✖ + ●
Hip Press, Roll Back: ➚ + ✖ + ●
Combo 1: ➘ + ▲ + ✖, DP+ ▲, ➘ + ■, DP + ▲, ➘ + ■
Combo 2: ➘ + ▲, ➔ + ■ + ▲
Combo 3: ➔ + ■ + ▲, ▲, ▲, ■, ▲, ➘ + ■ + ▲
Combo 4: ➔ + ▲, ➘ + ▲, ▲, ■, ▲
Combo 5: ➔, ➙, ➘, segure ➘ + ■, ➔, ➙, ➘, segure ➘ + ▲

**BRIAN FURY**
APELAÇÕES
DDT: (em frente), ■ + ✖
Falling Brain Blaster: ▲ + ●
Death Messenger: segure ➘, ➘, ➘ + ■ + ▲
Free Fall: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Knee Blast: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Hummer Throw [Tag]: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
**GOLPES ESPECIAIS**
DOWNWARD ARC KICK: ➔, ➔ + ●
Flipping Ankle: ➔, ➔ + ●
Knee Taunt: ■ + ✖ + ●

HIGH/MID PUNPCH: ➔ + ■ + ▲, ▲
Low Cancel: d/segure ➘ +(■ + ✖)/(▲ + ●)
Super Backfist: ➔ + ■ + ●
Fast Super Backfist: ➔ + ■ + ●
Tenstring: ➔ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲
Eightstring 1: ➔ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖
Eightstring 2: ➔ + ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●
Punch, Hook/Low Kick: ■, ▲, ■, ▲/●
Punch, Lowkick: ■, ▲, ✖
Southern Cross: ■, ●, ✖, ✖
Atomic Combo: ■, ●, ➔, ▲
Sidestep Feint: ➔, ■, (➚/➘)
Backhanu, Mach Punch/Spinkick: ➔■, ▲/●
Spinning Elbow: ➔ + ■ + ▲
Gatling Combo/Gatling Punches: ✖, ▲, ■, ●/▲
Stopping Kick, Knee: ➔ + ✖, ●
Stopping Kick, Punches: ➔ + ✖, ▲, ■, ▲/●
Piston Punch[es]: segure ➘ + ■, ➔, ■, ➔, ■, ➔, ■, ▲
Combo 1: ➚ + ●, ■, ■, ▲, ➔, ➔ + ▲
Combo 2: DP+ ■, ➘ + ▲, ➘ + ▲, ➘ + ▲
Combo 3: ➚, N + ●, ▲, ➔ + ●, ✖, ●
Combo 4: DP + ▲, ➔ + ▲, ➔ + ▲, ■, ●
Combo 5: Perto do oponente, ➔ + ▲, ■, ➔ + ▲, ■, ●

**HEIHACHI MISHIMA**
APELAÇÕES
Neck Breaker: (em frente), ■ + ✖
Powerbomb: ▲ + ●
Stonehead: ➔, ➔ + ■ + ▲, TAG
Headbutt: ➔, ➔ + ■ + ●
One Hand Slam: (à esquerda), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Tile Splitter Guillotine: (à direita), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
Atomic Drop: (atrás), (■ + ✖)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

**GOLPES ESPECIAIS**
Tenstring: ➘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■
Tenstring 1: ➘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, (■/●)
Tenstring 2: ➔, ➔, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■
Hell Sweep: ➔, N, ➘, segure ➘ + ●, ●, ●
Thunder Godfist: ➔, N, ➘, ➘ + ■
Twin Pistons [Tag]: ➘ + ■, ▲, TAG
Deathfist: ➘, ➘, ➔ + ▲
Backfist: ➔ + ▲, [■ + ▲]
Shining Fists: ■, ■, ➔, ▲
Shining Fists 2: ■, ■, ➔, ▲, (▲ + ●)
Punches, Backfist/Midkick: ■, ➔, ▲, ▲/●
Punches, Chi Palm: ■, ➔, ▲, ▲, ■, [➚/➘]
Punch, Gutpunch, Thunder: ➔ + ■, ➔, ➔ + ▲, ■/●
Chi Palm: (▲, ■)/■ + ▲
Tile Splitter, Deathfist: ➘ + ■, ▲
Demon Godfist [Tag]: ➔, ➔ + ▲, TAG
Wind Godfist [Tag]: ➔, N, ➘, ➘ + ▲, TAG
Electric Wind Godfist [Tag]: ➔, N, segure ➘ + ▲, TAG
Low Slice Kick: ➔, N, ➘, segure ➘ + ✖
Axe Kicks: DP/➘, ➘, ➔/(➔, N, ➘, ➘) + ●, ➔, ●
Combo 1: ➔, N, ➘, ➘ + ▲, ■, ➔ + ■, ➔ + ▲, ■
Combo 2: Perto do oponente, DP + ▲, ■, ▲, ➔, N, ➘, ➘ + ▲
Combo 3: ➘ + ■, ▲, ■, ➔, N, ➘, segure ➘ + ●, ●, ■
Combo 4: ➔, ➔ + ▲, ➔, N, ➘, ➘ + ▲, ■, ➘, ➘, ➔ + ▲
Combo 5: Perto do oponente, ●, ➔, N, ➘, ➘ + ■

**NFL GAMEDAY 2002**
**CÓDIGOS SECRETOS**
Entre no menu Easter Egg e coloque um dos códigos abaixo. Para cada um deles, um efeito diferente acontece no jogo.
**Time bobo**
ALL_BOBO
**Bola com mais velocidade**
ROCKETMAN
**Melhor linha de defesa**
LINE_BUSTER
**Melhor recepção**
STICKEM
**Melhores chutadores**
SUPER_FOOT
**Jogadores grandes**
TINY
**Imagens de líderes de torcida após o jogo**
FASHION_SHOW
**Time do computador mais difícil**
SMARTER_CPU
**Mais tempo**
JACKHAMMER
**Jogadores rápidos**
BOOSTER
**Jogadores deitados**
TWO_D
**Jogadores flutuantes**
POP_WARNER
**Estádio GameDay**
GRUDGE_MATCH
**Fazer falta quando jogador tentar correr**
HAM INJURY
**Aperte o botão de "Turbo" para fazer uma falta**
MR_GLASS
**Resistência elevada**
ENDURANCE
**Bola grande**
BIG_PIG
**Jogadores largos**
GIANTS
**Jogadores com pêlos e rabos**
PENCILS
**Jogadores pequenos**
MUNCHKINS
**Jogadores lisos**
FLAT_LAND
**Jogadores com os nomes dos programadores da 989 Sports**
989_SPORTS
**Jogadores com os nomes de estrelas da liga européia**
EURO_LEAGUE
**Jogadores com os nomes dos melhores da NBA**
BASKETBALL
**Jogadores com os nomes dos programadores da Redzone**
RED_ZONE
**Jogadores com os nomes do presidentes americanos**
OVAL_OFFICE
**Fadiga reduzida**
FATIGUE
**Uniformes diferentes**
EVEN_STEVEN
**Time invencível**
UNBEATABLE
**Ver os créditos**
CREDITS
**Estádio Mile High**
5280_CLUB
**Desconhecido**
MR_FURIOUS

# GameSha

**Desta vez, conseguimos mais de 300 códigos de GameShark para os melhores jogos do PlayStation 1. Divirta-se!**

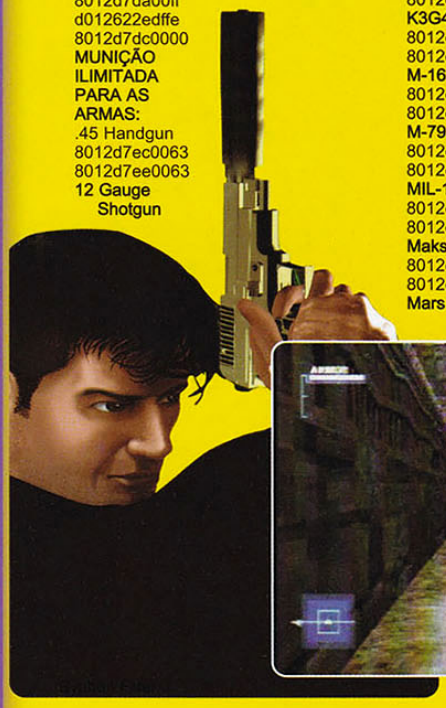
**CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE: RACE 'N ROBOTS**
(GameShark 3,2 ou superior)
Galeria de imagens liberada
800957400001
800957420001
800957440001
800957460001
800957480001
8009574a0001
8009574c0001
8009574e0001
800957500001
PRIMEIRO JOGADOR
ARMAS
As armas a seguir ficam habilitadas somente por um pequeno período de tempo.
Speed Boost
300957240001
Mega Horn
300957240002
Shield
300957240003
Missles
300957240004
Mines
300957240005
OUTROS TRUQUES
99 moedas
(Coin Race Mode)
8009572c0063
Nunca perde pontos
(Versus Race Mode)
3007edf20004
SEGUNDO JOGADOR
99 moedas
(Coin Race Mode)
8009579c0063
Nunca perde pontos
(Versus Race Mode)
3007ef7a0004
TERCEIRO JOGADOR
99 moedas
(Coin Race Mode)
8009580c0063
Nunca perde pontos
(Versus Race Mode)
3007f1020004
QUARTO JOGADOR
99 moedas
(Coin Race Mode)
8009587c0063
Nunca perde pontos
(Versus Race Mode)
3007f28a0004

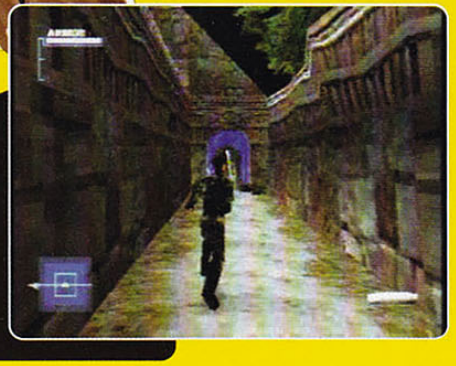
**DRAGON WARRIOR 7**
(GameShark 3,2 ou superior)
Dinheiro ilimitado
80011368423f
8001136a000f
CÓDIGOS PARA OS PERSONAGENS
Personagem Aira
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)

Continua...

## S

**SYPHON FILTER 3**
(GameShark 3,5 ou superior)
Todas as missões liberadas
8014f9c40013
Arma extra 1
(aperte Select + ✖)
d012622ebffe
8012d7d8fffe
d012622ebffe
8012d7da0000
d012622ebffe
8012d7dc0000
Arma extra 2
(aperte Select + ■)
d012622e7ffe
8012d7d80000
d012622e7ffe
8012d7daf900
d012622e7ffe
8012d7dc005f
Arma extra 3
(aperte Select + ●)
d012622edffe
8012d7d80000
d012622edffe
8012d7da00ff
d012622edffe
8012d7dc0000
MUNIÇÃO ILIMITADA PARA AS ARMAS:
.45 Handgun
8012d7ec0063
8012d7ee0063
12 Gauge Shotgun
8012d8220063
9mm
8012d7e60063
AU300
8012d8100063
8012d8120063
Biz-2 Machine Pistol
8012d8080063
8012d80a0063
C4 Explosives
8012d8660063
Crossbow with Laser
8012d8500063
8012d8520063
Falcon
8012d7f00063
8012d7f20063
G-18 Machine Pistol
8012d7f40063
8012d7f60063
Gas Grenade
8012d8620063
Grenade
8012d85e0063
H11 Sniper Rifle
8012d80c0063
8012d80e0063
HK-5 Machine Pistol
8012d7f80063
8012d7fa0063
K3G4 Assault Rifle
8012d81c0063
8012d81e0063
M-16 Assault Rifle
8012d8040063
8012d8060063
M-79 Grenade Launcher
8012d8400063
8012d8420063
MIL-15 Shotgun
8012d8280063
8012d82a0063
Maks Shotgun
8012d82c0063
8012d82e0063
Mars Sub Machine Gun
8012d8140063
8012d8160063
Nightvision Rifle
8012d8380063
8012d83a0063
PK-102 Assault Rifle
8012d8000063
8012d8020063
Silenced 9mm
8012d7e80063
8012d7ea0063
Silenced HK-5 Machine Pistol
8012d7fc0063
8012d7fe0063
Silenced Sniper Rifle
8012d8340063
8012d8360063
Sniper Rifle
8012d8300063
8012d8320063
Spyder Skorpian
8012d8180063
8012d81a0063
Tear Gas Launcher
8012d84c0063
8012d84e0063
UAS-12 Rapid Fire Shotgun
8012d8240063
8012d8260063
Opção Cheats
Durante o jogo aperte "Start" e entre no menu "Options". Agora entre na última opção e confira os resultados.
801223f4ff07





## T

**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**
(GameShark 3,5 ou superior)
Milhões de pontos
801ee9a04240
301ee9a2000f
TODOS OS SHAPES PARA OS SKATISTAS:
Andrew Reynolds
300bbe1c00ff
300bbe330001
300bbe3b0001
300bbe430001
300bbe4b0001
300bbe530001
300bbe5b0001
300bbe630001
Buck Lasek
300bbb8800ff
300bbb9d0001
300bbba50001
300bbbad0001
300bbbb50001
300bbbbd0001

300bbbc50001
300bbbcd0001
**Bam Margera**
300bc18c00ff
300bc1a30001
300bc1ab0001
300bc1b30001
300bc1bb0001
300bc1c30001
300bc1cb0001
300bc1d30001
**Chad Muska**
300bbd4000ff
300bbd550001
300bbd5d0001
300bbd650001
300bbd6d0001
300bbd750001
300bbd7d0001
300bbd850001
**Skatista personalizado 1**
300bc26900ff
300bc26a00ff
300bc27d0001
300bc2850001
300bc28d0001
300bc2950001
300bc29d0001
300bc2a50001
300bc2ad0001
**Skatista personalizado 2**
300bc34500ff
300bc34600ff
300bc35b0001
300bc3630001
300bc36b0001
300bc3730001
300bc37b0001
300bc3830001
300bc38b0001
**Skatista personalizado 3**
300bc42100ff
300bc42200ff
300bc4350001
300bc43d0001
300bc4450001
300bc44d0001
300bc4550001
300bc45d0001
300bc4650001
**Eric Koston**
300bbaac0001
300bbac30001
300bbacb0001
300bbad30001
300bbadb0001
300bbae30001

300bbaeb0001
300bbaf30001
**Elissa Steamer**
300bbfd400ff
300bbfeb0001
300bbff30001
300bbffb0001
300bc0030001
300bc00b0001
300bc0130001
300bc01b0001
**Geoff Rowley**
300bbef800ff
300bbf0d0001
300bbf150001
300bbf1d0001
300bbf250001
300bbf2d0001
300bbf350001
300bbf3d0001
**Jamie Thomas**
300bc0b00001
300bc0c50001
300bc0cd0001
300bc0d50001
300bc0dd0001
300bc0e50001
300bc0ed0001
300bc0f50001
**Kareem Campbell**
300bb8f400ff
300bb90b0001
300bb9130001
300bb91b0001
300bb9230001
300bb92b0001
300bb9330001
300bb93b0001
**Skatista "O.D."**
300bc4fc00ff
300bc5130001
300bc51b0001
300bc5230001
300bc52b0001
300bc5330001
300bc53b0001
300bc5430001
**Rune Glifberg**

300bb9d000ff
300bb9e50002
300bb9ed0002
300bb9f50002
300bb9fd0002
300bba050002
300bba0d0002
300bba150002
**Rodney Mullen**
300bbc6400ff
300bbc7b0001
300bbc830001
300bbc8b0001
300bbc930001
300bbc9b0001
300bbca30001
300bbcab0001
**Steve Caballero**
300bb81800ff
300bb82c0020
300bb8340020
300bb83c0020
300bb8440020
300bb84c0020
300bb8540020
300bb85c0020
**Tony Hawk**
300bb73c00ff
300bb7530001
300bb75b0001
300bb7630001
300bb76b0001
300bb7730001
300bb77b0001
300bb7830001
**Wolverine**

Tony Hawk´s Pro Skater 3

**Continuação:**
**DRAGON WARRIOR 7**

80011108 0000
**Nível 99**
30011114 0063
**Experiência máxima**
80011118 967F
3001111A 0098
**Tudo no máximo**
80011124 A3E7
80011126 7F3F
80011128 A3E7
8001112A 7FAF
8001112C E7E7
8001112E FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
800111B0 FFFF
**Personagem Gabo**
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010FE8 0000
**Nível 99**
30010FF4 0063
**Experiência máxima**
80010FF8 967F
30010FFA 0098
**Tudo no máximo**
80011004 A3E7
80011006 7F3F
80011008 A3E7
8001100A 7FAF
8001100C E7E7
8001100E FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
80011090 FFFF
**Personagem Hero**
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010C88 0000
**Nível 99**
30010C94 0063
**Experiência máxima**
80010C98 967F
30010C9A 0098
**Tudo no máximo**
80010CA4 A3E7
80010CA6 7F3F
80010CA8 A3E7
80010CAA 7FAF
80010CAC E7E7
80010CAE FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
80010D30 FFFF
**Personagem Kiefer**
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010DA8 0000
**Nível 99**
30010DB4 0063
**Experiência máxima**
80010DB8 967F
30010DBA 0098
**Tudo no máximo**
80010DC4 A3E7
80010DC6 7F3F
80010DC8 A3E7
80010DCA 7FAF
80010DCC E7E7

**Continua...**

**Continuação:**
**DRAGON WARRIOR 7**

80010DCE FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
80010E50 FFFF
**Personagem Maribel**
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010EC8 0000
**Nível 99**
30010ED4 0063
**Experiência máxima**
80010ED8 967F
30010EDA 0098
**Tudo no máximo**
80010EE4 A3E7
80010EE6 7F3F
80010EE8 A3E7
80010EEA 7FAF
80010EEC E7E7
80010EEE FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
80010F70 FFFF
**Personagem Melvin**
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80011228 0000
**Nível 99**
30011234 0063
**Experiência máxima**
80011238 967F
3001123A 0098
**Tudo no máximo**
80011244 A3E7
80011246 7F3F
80011248 A3E7
8001124A 7FAF
8001124C E7E7
8001124E FFFF
**Todos os "Spells"**
50001002 0000
800102D0 FFFF

**FIFA SOCCER 2002 MLS**
(GameShark 3,4 ou superior)
**Todos os Penini Cards**
8004ded40202
8004ded60202
8004ded80202
8004deda0202
8004deec0101
8004deee0101
8004def00101
8004def20101
3004def40001
**Time sem pontuação**
8003a59c0000
**Time com 50 gols**
8003a59c0032
**Time da casa sem pontuação**
8003a5980000
**Time da casa com 50 gols**
8003a5980032

**GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES**
(GameShark 3,2 ou superior)

**Continua...**

300bc5d800ff
300bc5ed0001
300bc5f50001
300bc5fd0001
300bc6050001
300bc60d0001
300bc6150001
300bc61d0001
**TODOS OS GAPS LIBERADOS:**
Fase Airport
800bc938ffff
800bc93affff
300bc93c000f
**Fase Canada**
800bc950ffff
**Fase Foundry**
800bc908ffff
800bc90affff
800bc90cffff
300bc90e000f
**Fase Los Angeles**
800bc914ffff
800bc9160fff
**Fase Rio De Janeiro**
800bc920ffff
800bc922ffff
**Fase Skater Island**
800bc944ffff
800bc946ffff
300bc948000f
**Fase Suburbia**
800bc92cffff
300bc9e00ff
**Fase Tokyo**
800bc95cffff
300bc95e00ff
**Fase Downhill**
300bc96800ff
**STATUS NO MÁXIMO PARA CADA PERSONAGEM:**
Andrew Reynolds
300bbdf10028
300bbe2e00ff
300bbe3600ff
300bbe3e00ff
300bbe4600ff
300bbe4e00ff
300bbe5600ff
300bbe5e00ff
300bbe6600ff
**Buck Lasek**
300bbb5d0028
300bbb9a00ff
300bbba200ff
300bbbaa00ff
300bbbb200ff
300bbbba00ff
300bbbc200ff
300bbbca00ff
300bbbd200ff
**Bam Margera**
300bc1610028
300bc19e00ff
300bc1a600ff
300bc1ae00ff
300bc1b600ff
300bc1be00ff
300bc1c600ff
300bc1ce00ff
300bc1d600ff
**Chad Muska**
300bbd150028
300bbd5200ff
300bbd5a00ff
300bbd6200ff
300bbd6a00ff
300bbd7200ff
300bbd7a00ff
300bbd8200ff
300bbd8a00ff
**Skatista personalizado 1**
300bc23d0028
300bc27a00ff
300bc28200ff
300bc28a00ff
300bc29200ff
300bc29a00ff
300bc2a200ff
300bc2aa00ff
300bc2b200ff
**Skatista personalizado 2**
300bc3190028
300bc35600ff
300bc35e00ff
300bc36600ff
300bc36e00ff
300bc37600ff
300bc37e00ff
300bc38600ff
300bc38e00ff
**Skatista personalizado 3**
300bc3f50028
300bc43200ff
300bc43a00ff
300bc44200ff
300bc44a00ff
300bc45200ff
300bc45a00ff
300bc46200ff
300bc46a00ff
**Eric Koston**
300bba810028
300bbabe00ff
300bbac600ff
300bbace00ff
300bbad600ff
300bbade00ff
300bbae600ff
300bbaee00ff
300bbaf600ff
**Elissa Steamer**
300bbfa90028
300bbfe600ff
300bbfee00ff
300bbff600ff
300bbffe00ff
300bc00600ff
300bc00e00ff
300bc01600ff
300bc01e00ff
**Geoff Rowley**
300bbecd0028
300bbf0a00ff
300bbf1200ff
300bbf1a00ff
300bbf2200ff
300bbf2a00ff
300bbf3200ff
300bbf3a00ff
300bbf4200ff
**Jamie Thomas**
300bc0850028
300bc0c200ff
300bc0ca00ff
300bc0d200ff
300bc0da00ff
300bc0e200ff
300bc0ea00ff
300bc0f200ff
300bc0fa00ff
**Kareem Campbell**
300bb8c90028
300bb90500ff
300bb90d00ff
300bb91500ff
300bb91d00ff
300bb92500ff
300bb92d00ff
300bb93500ff
300bb93d00ff
**Skatista "O.D."**
300bc4d10028
300bc50e00ff
300bc51600ff
300bc51e00ff
300bc52600ff
300bc52e00ff
300bc53600ff
300bc53e00ff
300bc54600ff
**Rune Glifberg**
300bb9a50028
300bb9e200ff
300bb9ea00ff
300bb9f200ff
300bb9fa00ff
300bba0200ff
300bba0a00ff
300bba1200ff
300bba1a00ff
**Rodney Mullen**
300bbc390028
300bbc7600ff
300bbc7e00ff
300bbc8600ff
300bbc8e00ff
300bbc9600ff
300bbc9e00ff
300bbca600ff
300bbcae00ff
**Steve Caballero**
300bb7ed0028
300bb82900ff
300bb83100ff
300bb83900ff
300bb84100ff
300bb84900ff
300bb85100ff
300bb85900ff
300bb86100ff
**Wolverine**
300bc5ad0028
300bc5ea00ff
300bc5f200ff
300bc5fa00ff
300bc60200ff
300bc60a00ff

300bc61200ff
300bc61a00ff
300bc62200ff
**Tony Hawk**
300bb7110028
300bb74c00ff
300bb75400ff
300bb75c00ff
300bb76400ff
300bb76c00ff
300bb77400ff
300bb77c00ff
300bb78400ff
**FASES COMPLETADAS PARA CADA SKATISTA:**
Wolverine
300bc5ac0032
800bc5bc0fff
800bc5be0fff
300bc5c1000f
800bc5c20fff
800bc5c40fff
300bc5c7000f
800bc5c80fff
300bc5cb000f
**Skatista "O.D."**
300bc4d00032
800bc4e00fff
800bc4e20fff
300bc4e5000f
800bc4e60fff
800bc4e80fff
300bc4eb000f
800bc4ec0fff
300bc4ef000f
**Andrew Reynolds**
300bbdf00032
800bbe000fff
800bbe020fff
300bbe05000f
800bbe060fff
800bbe080fff
300bbe0b000f
800bbe0c0fff
300bbe0f000f

**Buck Lasek**
300bbb5c0032
800bbb6c0fff
800bbb6e0fff
300bbb71000f
800bbb720fff
800bbb740fff
300bbb77000f
800bbb780fff
300bbb7b000f
**Bam Margera**
300bc1600032
800bc1700fff
800bc1720fff
300bc175000f
800bc1760fff
800bc1780fff
300bc17b000f
800bc17c0fff
300bc17f000f
**Chad Muska**
300bbd150028
300bbd5200ff
300bbd5a00ff
300bbd6200ff
300bbd6a00ff
300bbd7200ff
300bbd7a00ff
300bbd8200ff
300bbd8a00ff
**Skatista personalizado 1**
300bc23c0032
800bc24c0fff
800bc24e0fff
300bc251000f
800bc2520fff
800bc2540fff
300bc257000f
800bc2580fff
300bc25b000f
**Skatista personalizado 2**
300bc3180032
800bc3280fff
800bc32a0fff
300bc32d000f
800bc32e0fff
800bc3300fff
300bc333000f
800bc3340fff
300bc337000f
**Skatista personalizado 3**
300bc3f40032
800bc4040fff
800bc4060fff
300bc409000f
800bc40a0fff
800bc40c0fff
300bc40f000f
800bc4100fff
300bc413000f
**Eric Koston**
300bba800032
800bba900fff
800bba920fff
300bba95000f
800bba960fff
800bba980fff
300bba9b000f
800bba9c0fff
300bba9f000f
**Elissa Steamer**
300bbfa80032
800bbfb80fff
800bbfba0fff
300bbfbd000f
800bbfbe0fff
800bbfc00fff
300bbfc3000f
800bbfc40fff
300bbfc7000f
**Geoff Rowley**
300bbecc0032
800bbedc0fff
800bbede0fff
300bbee1000f
800bbee20fff
800bbee40fff
300bbee7000f
800bbee80fff
300bbeeb000f
**Jamie Thomas**
300bc0840032
800bc0940fff
800bc0960fff
300bc099000f
800bc09a0fff
800bc09c0fff
300bc09f000f
800bc0a00fff
300bc0a3000f
**Kareem Campbell**
300bb8c90028
300bb90500ff
300bb90d00ff
300bb91500ff
300bb91d00ff
300bb92500ff
300bb92d00ff
300bb93500ff
300bb93d00ff
**Rune Glifberg**
300bb9a40032
800bb9b40fff
800bb9b60fff
300bb9b9000f
800bb9ba0fff
800bb9bc0fff
300bb9bf000f
800bb9c00fff
300bb9c3000f
**Rodney Mullen**
300bbc380032
800bbc480fff
800bbc4a0fff
300bbc4d000f
800bbc4e0fff
800bbc500fff
300bbc53000f
800bbc540fff
300bbc57000f
**Steve Caballero**
300bb7ec0032
800bb7fc0fff
800bb7fe0fff
300bb801000f
800bb8020fff
800bb8040fff
300bb807000f
800bb8080fff
300bb80b000f
**Tony Hawk**
300bb7100032
800bb7200fff
800bb7220fff
300bb725000f
800bb7260fff
800bb7280fff
300bb72b000f
800bb72c0fff

Harry Potter and the Sorcerer´s Stone

**Continuação: GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES**

**Balas infinitas**
(Sub Game: Target Take Down)
80184cd40028
**Infinitas balas**
(Sub Game: Rolling Rampage)
801849140036
**MUNIÇÃO ILIMITADA**
Hanging
800b84c40005
**Mine**
800117fa40005
**Saloon**
800e6cc40005
**Town**
800b23d40005
**Train**
800ee8b40005
**NUNCA RECARREGA AS ARMAS:**
Hanging
800b84c80006
**Mine**
800117fa80006
**Saloon**
800e6cc80006
**Town**
800b23d80006
**Train**
800ee8b80006
**Mais tempo**
(aperte R1)
d007cd2cf7ff
8007d14a0e0e
d007cd2cf7ff
8007d14e0e0e

**HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE**
(GameShark 3,4 ou superior)
**Todos os feijões azuis**
800827f2000f
**Todos os feijões verdes**
800827f60100
**Todos os feijões vermelhos**
800827fa0100
**Todos os segredos**
3008268500f0
**Todos os feijões amarelos**
800827ee000f
**Energia ilimitada**
800829648000
**Pontuação na mansão**
(aperte L1)
d0078d0efbff
800827dc7000
d0078d0efbff
800827de003e
**Tempo parado**
8007b5380fa0

**M&M'S SHELL SHOCKED**
(GameShark 3,2 ou superior)
**Vidas ilimitadas**
800687380009
8006873c0009
**Máximo de resgates**
(Minis)

**Continua...**

**Continuação:**
**M&M'S SHELL SHOCKED**

8006874203e7
8006874403e7
Máximo de Worth
8003FDDC0063

**MONSTERS, INC.**
**SCREAM TEAM**
(GameShark 3,2 ou superior)
Todas as medalhas
500009020000 800100f2ffff
Energia ilimitada
(Personagem Mike)
300e00a00005
Energia ilimitada
(Personagem Sulley)
300f510c0005
Vidas ilimitadas
300100a30005

**PUTTER GOLF**
(GameShark 3,2 ou superior)
Sempre um única tacada
(Jogador 1)
300C6CBA 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 2)
300C6DD6 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 3)
300C6EF2 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 4)
300D700E 0001

300bb72f000f
**TRUQUES SECRETOS**
Os códigos abaixo habilitam o modo Cheat, localizado no menu "options" do game. Portanto, para cada truque carregado, você deverá acessar este menu e ativá-lo para ter as respectivas trapaças.
**Modo Lunar**
800bca500201
**Balanço perfeito**
800bca280201
**"STUD"**
800bca300201
**Modo Sim**
800bca440201
**Modo Skip To Restart**
800bca200201
**Modo Slow-Nic**
800bca3c0201
**Smooth**
800bca480201
**Super Revert**
800bca4c0201
**Especial sempre ligado**
800bca2c0201
**Modo cabeção**
800bca400201
**Modo Disco**
800bca540201
**Modo criança**
800bca240201
**Level Flip**
800bca580201
**Modo gordo**
800bca340201
**Modo esquelético**
800bca380201
**OUTROS CÓDIGOS**
Sempre com medalha de ouro
800c275807d0

**O que é GameShark?**
O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível, por exemplo, conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes e conferir o final do game sem nunca ter jogado. Alguns truques vão além disso e seu herói pode até voar, atravessar paredes e outras ações impossíveis de se fazer sem este acessório. Os códigos publicados nesta sessão devem ser adicionados em seu GameShark através da interface gráfica que aparece na tela. Existem vários modelos e tipos de GameShark, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de modelo para modelo. Todos os truques que separamos são exclusivos para os modelos de GameShark da InterAct. Portanto, se você estiver usando outro modelo similar (Action Replay, Exploder e outros), a maioria dos truques não funcionarão. Para mais detalhes, entre em contato conosco pelo e-mail: playstation@europanet.com.br.

# Play Shop

## XTREME GAMES
Simplesmente tudo em games
(0xx11) 5052-0513
Somente produtos de 1ª linha
Av. Min. Gabrielde Resende Passos, 462
Moema SP, Capital
www.xtremefun.hpg.com.br

## PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
Playstation 2,
Dreamcast, PSone,
Nintendo 64,
Game Boy Advance,
Game Cube,
Super Nes,
Acessórios
Facilitamos Pagamentos:
- 5X cheque ou cartão até 10X
- Despachamos via Sedex
- Assistência Técnica
Compre também através de nossa loja virtual
Fone: (11) 6987-2641/6949-5195
www.planetshopping.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

## O MUNDO DOS GAMES
COMPRA VENDA TROCA LOCAÇÃO
PlayStation
PlayStation.2
GAME OVER
"GAMES, CDS E CARTUCHOS"
"ASSISTÊNCIA TÉCNICA"
"DESPACHAMOS VIA SEDEX"
FONE: (11) 3998-9278
FONE/FAX: (11) 3992-2350

## COMPANY GAMES
Confira!

Assistência Técnica
Vende, compra e troca
– Consertos em 30 minutos.
– Pagamento facilitado.
– Enviamos produtos para todo o Brasil, PlayStation e outros.
Rua Luiz Gama, 220 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 209 - 0481 / 6472 - 1027
Av. Dr. Emílio Ribas, 1509 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 6461- 4194

## STAR PRESENTES
Venda de Videogames
N64 • PlayStation • PlayStation 2
Gameboy Advanced • Super Nes
Enviamos por Sedex para todo o Brasil
ACESSÓRIOS EM GERAL

Rua Barão de Itapetininga, 88 – loja 13
e-mail: infor@inforgames.com.br
(0xx11) 255-3457

## DISK GAMES

- Compra / Venda
- Locação
- Assist. Técnica
- Jogos
- Acessórios
- Brinquedos
- Entrega
Visite nosso site:
www.diskgames.com.br
Entregamos Via Sedex p/ Todo o Brasil
- (19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070-011 - Campinas / SP

## SÓ PLAYSTATION
COMPRA E VENDA
TEL : 6973 4352
C / MAURICIO

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!
(11) 3038-5098
(falar com Nickolas)

## ELETROMÍL
Consertos e orçamentos de videogame feitos na hora
Trocamos fitas, aparelhos e CDs de videogame
Vendemos e trocamos aparelhos de videogame
PlayStation.2 SEGA
Rua Santa Ifigênia, 348 – sala 12
Cep 01207-001– Centro – SP
Fone/Fax: 221-1740 – 3362-2306/
3362-2308/ 3337-5557

## Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
✔Venda de aparelhos novos e usados
✔Acessórios em geral
CANHÃO – ENTRADA – PROCESSADOR
FONTE – TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11–B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

# NIKA'S GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

PlayStation · PSone · PS2 PlayStation 2 · GAME BOY · N64

Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0xx11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

---

# LASER Games

Compra e Venda / Troca e Financia

Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos

Playstation 2
PSone
Nintendo 64
Game Boy Color
Saturno
Super Nes
Dreamcast

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex
Rua Com. Afonso Kherlakian, nº79, Loja 9
Tel: (11) 227-7573

---

Sedex para todo o Brasil

# Dragoon Games

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 6 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375

R.SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

---

# JCB Games
## MultiGAMES

"O MUNDO DOS GAMES"

Compra Venda Troca e Locações

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

Internet: www.jcbgames.com.br

TEMOS!!! Playstation 2

Aceitamos Cartões de crédito

TATUAPÉ: ☎ 6192-7163 / 6941-9957
PENHA: ☎ 217-1186

N64 · PlayStation · GAME BOY

---

# VENDAS DE GAMES

Playstation, Dreamcast, Sega Saturn e outros acessórios para todos os games em cd's. **Promoções**, confira os últimos lançamentos.

(11) 5851 5236

VIRTUAL GAMERS

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

---

# Tim Games

Assistência Técnica Especializada
Componentes Eletrônicos em Geral

VISA · MasterCard · PlayStation

Abrimos aos Domingos

Sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323 - 4º Andar - Loja 418 - B
Mercado - São Paulo - Fone/Fax: 3311-7918

CNPJ 04.590.836/0001-44 INSC. EST. 116.204.223.117

---

# FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio,
- Transcodificação,
- Consertos em Geral,
- Orçamento feito na hora,
- Componentes para Consertos,
- Acessórios em Geral,
- Venda - Troca - Compra

Facilitamos o Pagto
Atendemos via Sedex p/ todo o BRASIL
Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax:(11)3224-9418
Loja 2
Rua Sta. Ifigênia 304
Box 1 – Fone: 222-9755
Centro – São Paulo
CEP 01207-001

MasterCard · VISA

Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

---

Aceitamos o seu Game Usado na Troca de um NOVO

UZ Games

Avaliação na hora e entra como parte de Pgto.

Facilitamos em até 10 X

Crédito sujeito a aprovação

AGORA EM 8 ENDEREÇOS EM S.PAULO

Ipiranga - Fone : 6914-6640
Shop.Center Norte - F. 6251-0976
Shop. Ibirapuera - F. 5042-2200
Shop. Aricanduva - F. 6721-1999
Vl. Mariana - F. : 5572-7868
Shop. Eldorado - F. 3814-4888
Shop.Frei Caneca - F. 3472-2322

BREVE Shopping Metrô Tatuapé

www.uzgames.com.br

---

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!

☎ (11) 3038-5098 publicidade@europanet.com.br
(falar com Nickolas)

# FINAL FANTASY X: A SAGA CONTINUA NO PLAYSTATION 2.

## PLAYSTATION 2

3x R$ 499,67
OU EM 12x R$ 150,00

## FINAL FANTASY X

O MAIS ESPERADO JOGO PARA PLAYSTATION 2

SEQUÊNCIA DE FINAL FANTASY VIII

TIDUS ENFRENTA SEU MAIOR DESAFIO E O DESTINO DO MUNDO ESTÁ NAS SUAS MÃOS.

3x R$ 73,00
OU EM 12x R$ 22,00

CONTROLLER PS2
3x R$ 46,34

## METAL GEAR SOLID 2

3x R$ 79,67
OU EM 12x R$ 24,00

## SILENT HILL 2

## GRAN TURISMO 3

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

## RESIDENT EVIL CODE VERONICA

CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R$ 46,34

## GRAND THEFT AUTO 3

3x R$ 73,00
OU EM 12x R$ 22,00
CADA

## FIFA 2002

## ACE COMBAT 4

## PLAYSTATION

3x R$ 176,34
OU EM 12x R$ 53,00

CONTROLLER PS1
3x R$ 36,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R$ 23,00

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

3x R$ 66,34
OU EM 12x R$ 20,00
CADA

## FINAL FANTASY IX

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**www.dshop.com/sony** **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

6 anos 6 anos 6 anos

CÓDIGO PX21A

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 29/11/01 à taxa de R$ 3,48 - Sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - Juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 31/01/02 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles fornecidos no sistema NTSC.

SONY

# potência máxima sob seu controle

Retro AVENGERS

packprint.com

A Sony do Brasil não produz, importa ou comercializa o Playstation 1 e/ou 2 no Brasil. A foto deste anúncio é ilustrativa.

**MHC-DX80** 6600W P.M.P.O.
200Wx2 + 100Wx2 R.M.S.

Entrada Game Sync

**Game Sync**
Sinta o impacto sonoro de uma partida de vídeo game com o Novo Mini System Sony, com entrada frontal exclusiva!

## Nova Linha Mini System Sony

**MHC-DX10B**
1100W P.M.P.O.
50Wx2 R.M.S.

**MHC-DX20**
1300W P.M.P.O.
60Wx2 R.M.S.

**MHC-DX30**
2600W P.M.P.O.
120Wx2 R.M.S.

**MHC-DX50**
3100W P.M.P.O.
140Wx2 R.M.S.

**MHC-DX70**
4400W P.M.P.O.
200Wx2 R.M.S.

**MHC-DX90**
6600W P.M.P.O.
300Wx2 R.M.S.

Os modelos MHC-DX10B e MHC-DX50 não apresentam a função Game Sync.